

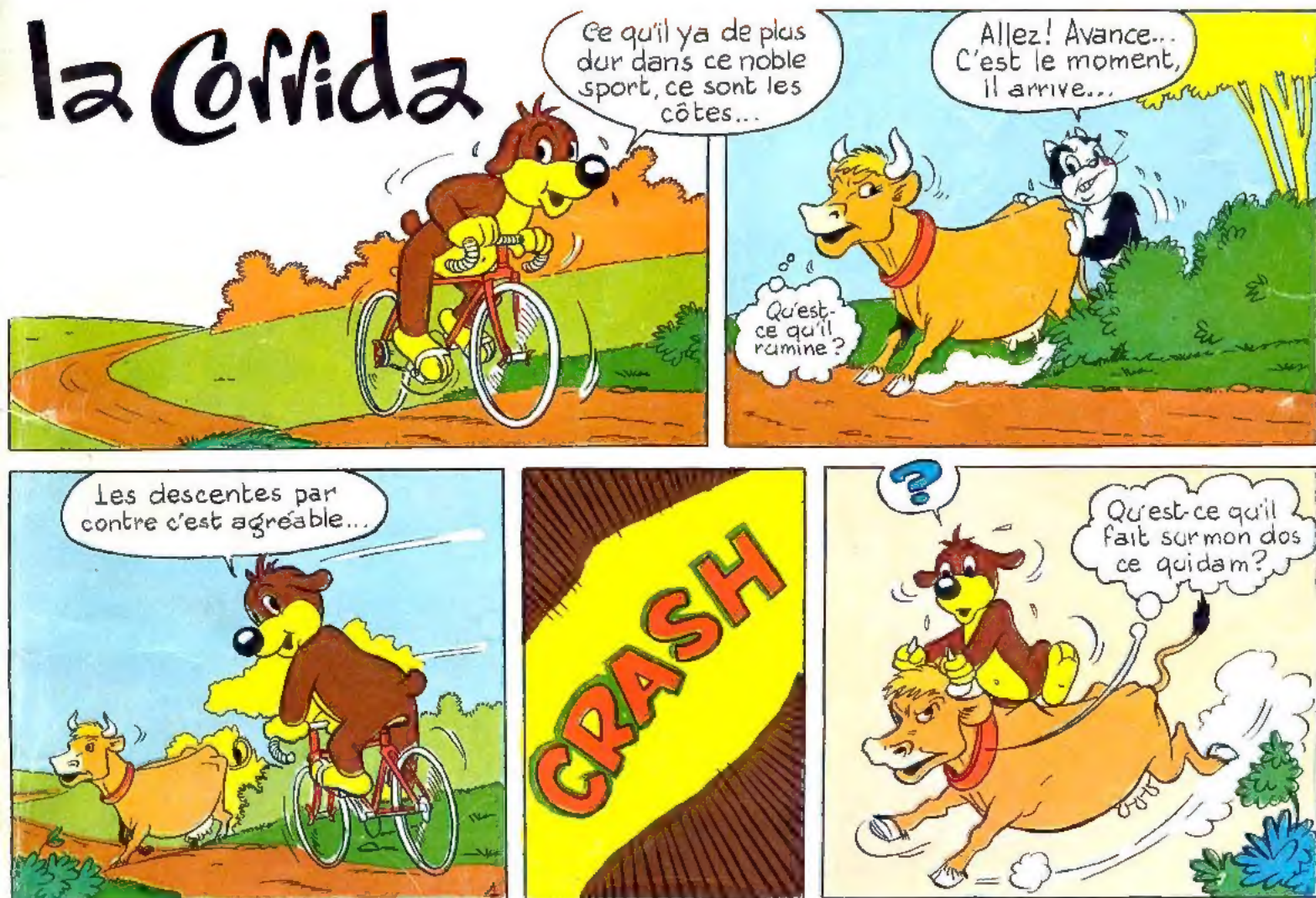
# Pif

et son  
**GADGET**  
surprise

N° 48

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

## la Collida



## NASDINE HODJA :

" LE BAGNE DES TROIS RAPACES "

page 11.

## TEDDY TED :

" LE MENTEUR "

page 40.

## LES TRISTUS-RIGOLUS :

" ACTIONS INDIVIDUELLES "

page 32.

**LE GADGET-SURPRISE**  
EN PAGE 59 et 60.

De vous à nous de nous à vous

### Thierry GRAS, à CASTELSAR-RASIN :

« ...Je trouve ton journal terrible! Les gadgets sont de plus en plus sensass! Félicitations. Pourquoi les Rigolus ne sont-ils pas en vingt pages, ce serait plus amusant? »

— Si les Rigolus paraissaient en vingt pages, tu ne pourrais pas les retrouver aussi souvent (le dessinateur, Cézard, a ses limites) ...et ce serait dommage!

### Manuel GARANS, à BELLE-ILE :

« ...Les histoires complètes sont vraiment drôles, je me demande où tu vas chercher tout ça. J'espère que tu inventeras d'autres aventures comme Rahan, Teddy, Ted, Loup Noir, etc. »

Suite page 77.



### LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL  
RÉDACTION - ADMINISTRATION

**PIF**

126, rue  
La Fayette  
PARIS-10  
Boîte postale  
n° 77 X

Tél. 770-97-59  
(7 lig. groupées)

C.C.P. 4620-25

### TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent.

**PIF**  
HEBDOMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

### ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F  
1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 1,50 F.

Adressez vos règlements :

**Les ÉDITIONS VAILLANT**

126, rue La Fayette,  
Boîte Postale 77 - X. PARIS 10°  
C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :  
France : 2 F - Belgique : 20 F.B.  
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIREs -  
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité :

Mme M. CHAIGNEAUD

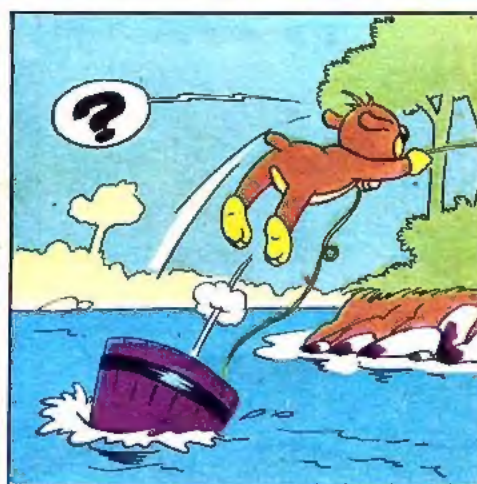
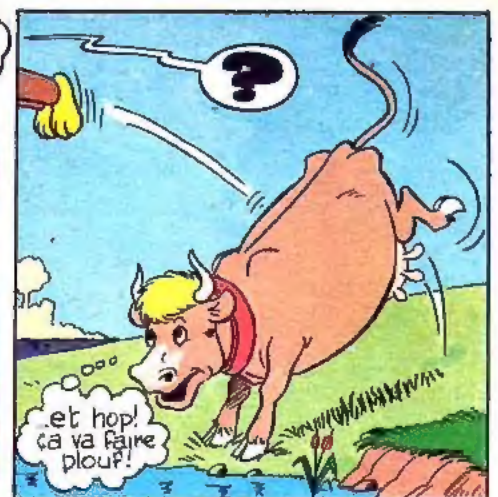
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ  
187, quai de Valmy, PARIS-10°.

Tél. 205-97-28

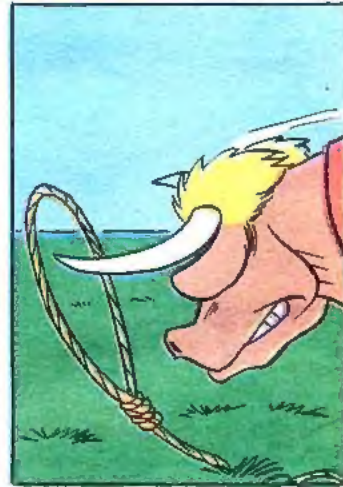
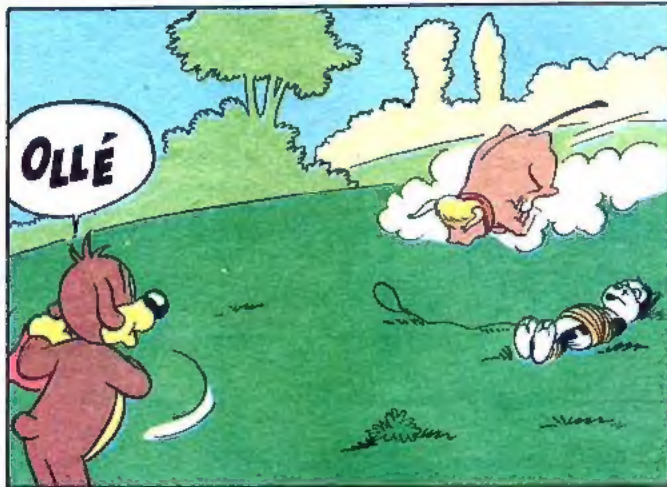
demande à tous  
ses lecteurs de  
faire bon accueil  
aux annonces pu-  
blicitaires.

**PIF**

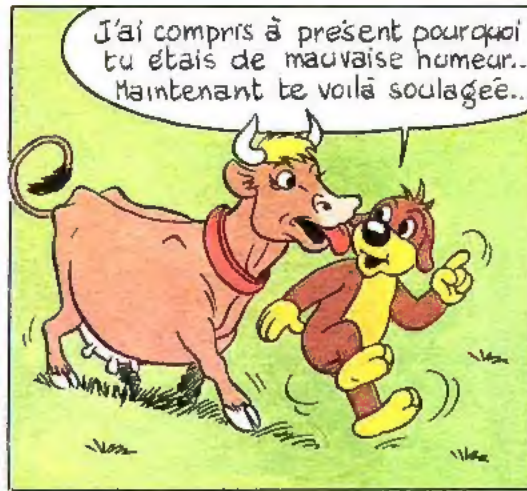
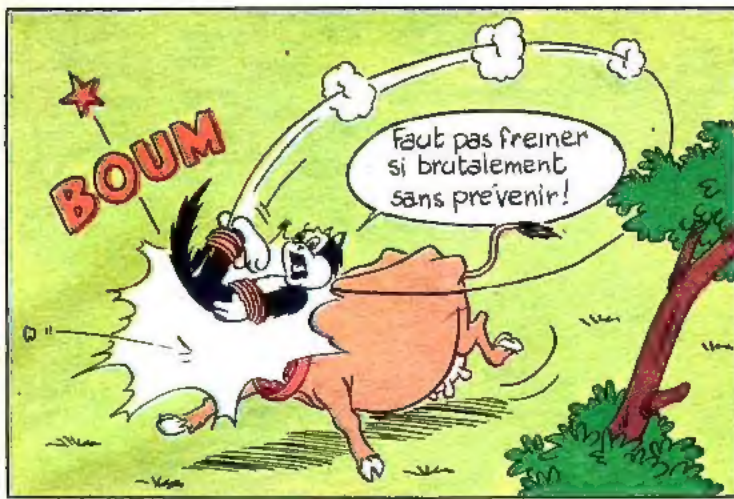




















fin

## LA SEMAINE PROCHAINE PIF DANS « L'HÉRITAGE »



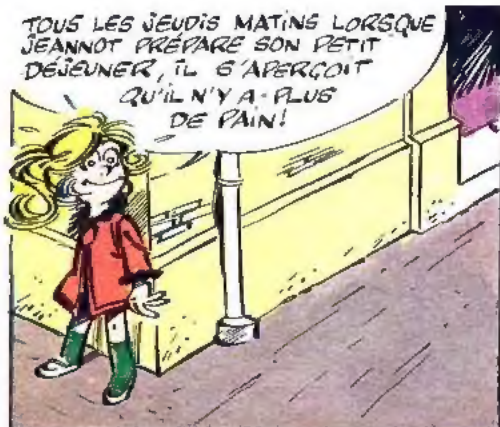


# Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

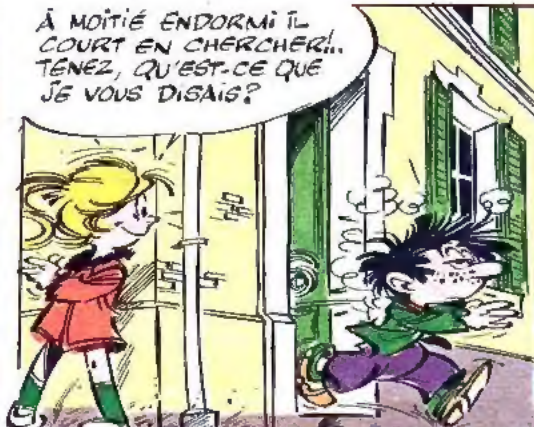


PAR TABARY.

TOUS LES JEUDIS MATINS LORSQUE JEANNOT PRÉPARE SON PETIT DÉJEUNER, IL S'APERÇOIT QU'IL N'Y A PLUS DE PAIN!



À MOITIÉ ENDORMI IL COURT EN CHERCHER!! TENEZ, QU'EST-CE QUE JE VOUS DISAIS?



DANS L'INCONSCIENCE D'UN RÉVEIL DIFFICILE, IL A LAISSÉ SON LAIT SUR LE FEU...



SORTONS D'ICI... J'AI UNE IDÉE POUR VOIR JUSQU'À QUEL POINT CET IMBÉCILE EST ENDORMI!



BONJOUR JEANNOT, JE T'ATTENDAIS, JE SERAIS BIEN RENTRÉE, MAIS TAC! N'EST PAS SUR LA PORTE!

HEIN? MA CLÉ? MAIS... C'EST PAS POSSIBLE!!!



AÏE! OUIE! J'AI LAISSÉ DU LAIT SUR LE FEU! ÇA VA DÉBORDER! ÉTEINDRE LE GAZ! LE GAZ VA SE RÉPANDRE! ET... ET À LA MOINDRE ÉTINCELLE...



ET JE CROIS QU'IL VAUT MIEUX FAIRE SAUTER UNE SERRURE QU'UN IMMEUBLE! BON... HEU... JE M'EN VAIS JEANNOT... SI ÇA EXPLOSE, MA MORT APRÈS TOUT NE SERVIRAIT À RIEN...



TU AS RAISON! MERCI PETITE CORINNETTE! VITE! VITE! AAAARR...



AUÛ! LA POLICE! VITE! AU SECOURS! ON CHERCHE À ENTRER CHEZ MOI PAR EFFRACTION! AU SECOURS! J'AI PEUR!...



NOUS ARRIVONS TOUT DE SUITE! EN ATTENDANT, NE PERDEZ PAS VOTRE SANG-FROID, ET FAITES CE QUE JE VAIS VOUS DIRE!!

PROLÈMENT ENDORMI L'JEANNOT, POUR NE PAS AVOIR REMARQUÉ QU'IL ÉTAIT À L'ÉTAGE EN DESSOUS... J'AI TOUT BÊTEMENT MIS SON NOM SUR LA PORTE... SEULEMENT, COMME JE SUIS GENTILLE, J'AI ÉTEINT SOUS LE LAIT!!



D'UN SEUL COUP! JE VAIS L'ENDORMIR!





# Couik



TEXTE ET DESSINS DE KAMB





# NESTOR

fait de...



## l'ÉQUILIBRE

JE ME SUIS  
ENCORE  
ÉVADÉ

OUI, C'EST MOI  
NESTOR

NON...  
JE NE SUIS PAS  
L'HOMME  
INVISIBLE

# ACTION

NESTOR!  
JE T'AI  
ENTENDU!

TOT!  
MON GARDIEN...  
IL M'A SUIVI

# Aïe!

QU'EST-CE  
QUE C'EST  
QUE ÇA?

FAUT  
SORTIR...

... DE CE  
TAS DE  
NEIGE

IL S'EST  
COGNÉ  
AUSSI

# Aïe!

J'ARRIVE!

OÙ  
VAS-TU?

ATTEND-MOI

NON

DESCENDS  
TOUT DE  
SUITE!

APRÈS VOUS

ON NE VA PAS  
RESTER LONGTEMPS  
SUR CE FIL

JE NE SUIS PAS  
ACROBATE

ALORS...  
NE RESTEZ  
PAS LÀ

JE PERDS  
L'ÉQUILIBRE

FALLAIT PRENDRE  
UNE PLACE ASSISE

# OUIN

MOI, JE DESCENDS  
À LA PROCHAÎNE...

MAIS OÙ? AVEC  
CETTE NEIGE...  
JE NE SAIS PAS  
OÙ JE SUIS...

# HÉ LÀ

# OUIN

OH

ICI C'EST  
DÉBLAYÉ

J'AIME PAS  
LA NEIGE

TIENS  
TIENS









JE SUIS  
RAHAN, LE FILS  
DE CRAO, L'AMI  
DE TOUS CEUX QUI  
MARCHENT DEBOUT.  
RAHAN N'A PAS  
EU DE CHANCE  
A LA CHASSE  
ET IL A  
FAIM...



LES FEMMES ÉCHANGÈRENT  
DE LONGS REGARDS INQUIETS.

LES DIEUX  
DE LA CHASSE  
ABANDONNENT AUSSI  
NOTRE CLAN.



IL NE NOUS  
RESTÉ PLUS QUE  
CE LÉGER QUAR-  
TIER DE VIANDE!

SI RAHAN  
A FAIM, DON-  
NONS-LE LUI!!



**NON!**  
POURQUOI  
DONNER LA VIANDE  
DU CLAN A' CET  
"ENNEMI"... LES  
HOMMES NOUS  
PUNIRAIENT POUR  
CE CRIME... ET ILS  
AURAIENT RAISON!

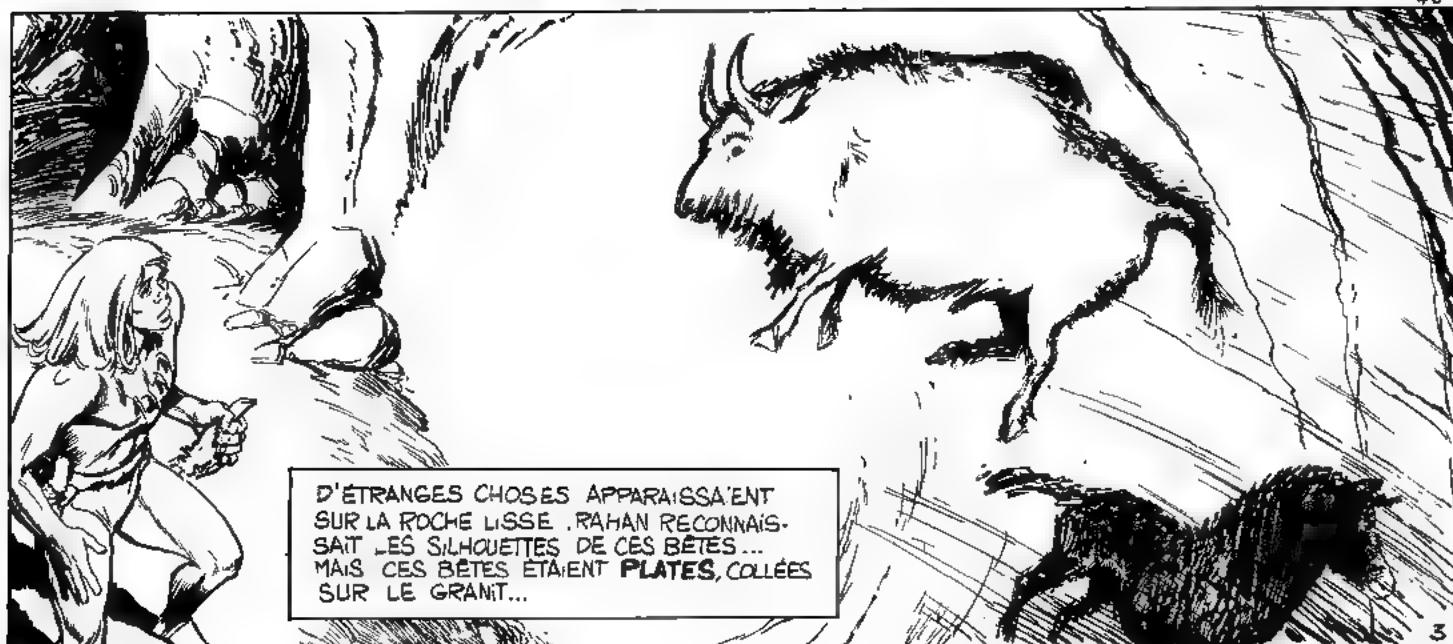


CETTE FEMME QUI VENAIT  
DE PARLER TO. SAIT RAHAN  
AVEC HAINE... MAIS SES COM-  
PAGNES NE SEMBLA ENT  
PAS PARTAGER SES SENTIMENTS.

TU ES  
MAUVAISE, L'HEITA!  
TU AS MOINS DE  
CŒUR QU'UN  
SERPENT!

CHILK A  
RAISON! DON-  
NONS CETTE  
VIANDE A'  
RAHAN!









LE FILS DES ÂGES FAROUCHES  
IGNORAIT ENCORE BIEN DES  
CROYANCES, DES SUPERSTITIONS  
ET DES COUTUMES DE CERTAINES  
HORDES...

UNE  
BÊTE PLATE!



.. ET QUE DES HOMMES  
FUSSENT CAPABLES  
DE REPRÉSENTER  
DES ANIMAUX SUR  
LA ROCHE NE LUI  
ÉTAIT JAMAIS VENU  
À L'ESPRIT...

UNE  
BÊTE  
PLATE!



IL MURMURAIT LES MÊMES  
MOTS EN CARESSANT DES  
DOIGTS LE TRACÉ ROU-  
GEÂTRE.

IL TE FAUT  
PARTIR, RAHAN  
LES CHASSEURS  
VONT RENTRER!



TROP  
TARD! JE LES  
ENTENDS QUI  
REVIENNENT !!!

LHEITA-LA-MALVAISE  
AVAIT PONCTUÉ CES  
MOTS D'UN GLOUSE-  
MENT HAINEUX...



TU N'AS  
PLUS LE TEMPS  
DE FUIR, RAHAN!  
HA! HA! HA! HA!

LES HOMMES DU CLAN APPARURENT  
ET RAHAN PERCUT LEURS CRIS  
RAGEURS DE CHASSEURS DÉPÎTÉS...









LES DIEUX  
OUBLIENT NOTRE  
CLAN, FEMMES ! ILS  
NOUS AVAIENT POURTANT  
PROMIS LEUR AIDE !  
NE DEVIONS-NOUS  
PAS TUER LE  
BUFFLE, COMME  
CECI...



LE CHEF S'ÉTAIT  
PLACÉ DEVANT  
LA MURAILLE ET,  
L'ARC BANDÉ,  
VISAIT ... LA  
"BÊTE PLATE" !



LA FLÈCHE RICOCHA  
SUR LA ROCHE...

TOUCHÉ,  
LE BUFFLE !  
TOUCHÉ ! LES  
DIEUX NOUS FONT  
UNE NOUVELLE  
PROMESSE !

ZLANGGG!



RAHAN RETENAIT  
SON SOUFFLE.  
IL COMPRENAIT  
MIEUX, MAINTENANT,  
LA SIGNIFICATION  
DE LA "BÊTE PLATE".

CURIUSE  
CROYANCE !



ILS PENSENT  
QU'EN ATTEIGNANT  
LA "BÊTE PLATE" LE  
DIEU DE LA CHASSE  
METTRA À PORTÉE  
DE LEUR ARC UN  
ANIMAL DE CHAIR  
ET D'OS !











LA MÊLÉE FUT AUSSI FAROUCHE QUE BRÈVE... LES PIEDS DE RAHAN REPOUSSAIENT SES ADVERSAIRES ET SES POINGS FRAPPAIENT COMME DES MASSUES...



MAIS, EMPOIGNÉ DE TOUS CÔTÉS, ÉCARTELÉ, IL DISPARUT SOUS LA MÊLÉE...



NE LE TUEZ PAS !... ON NE TUE PAS UN ENNEMI QUI SE BAT AUSSI BIEN QUE CELUI-CI !

UN INSTANT PLUS TARD...

POURQUOI ES-TU VENU ICI CHERCHER CETTE VIANDE, L'HOMME ?

RAHAN AVAIT FAIM !...



...ET RAHAN A TOUJOURS CRU QUE "CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT" ÉTAIENT FRÈRES ET QU'ILS DEVAIENT SE VENIR EN AIDE !



RAHAN EST FOU ! SEUL COMPTE L'INTÉRÊT DU CLAN !... ET RAHAN DOIT RENDRE À NOTRE CLAN LA VIANDE QU'IL LUI A VOLÉE !























OUI, RAHAN AURAIT  
TRÈS B'EN PU NE  
PAS REVENIR  
AUPRÈS DE CE  
CLAN FAROUCHE...  
IL AURAIT PU FUIR,  
QUITTER CE TER-  
RITOIRE À TOUT  
JAMAIS...



MAIS DE TELLES  
PENSÉES NE  
VENAIENT PAS  
À L'ESPRIT DU  
FILS DE CRAD !

LES FEMMES  
ONT AIDÉ RAHAN...  
RAHAN LES  
AIDERA !



SI LA NATURE AVAIT ENCORE  
POUR LUI BEAUCOUP DE SECRÈTS,  
LA CHASSE N'EN AVAIT PLUS...



...IL SAVAIT À UNE  
BRANCHETTE BRI-  
SÉE, RECONNAÎTRE  
LE PASSAGE DU  
PLUS DISCRET GIBIER

OOOH!  
LA CHANCE  
EST AVEC  
RAHAN !



POUR LA PREMIÈRE  
FOIS DEPUIS TROIS  
LONGS JOURS IL  
VENAIT DE REPÉRER  
DES TRACES: CELLES  
DE DEUX SANGLIERS...





TOUT À SON ÉMOTION... IL NE PRESSSENTAIT RIEN DU DANGER QUI PLANAIT SUR LUI...

JE LE TUERAI !  
DÈS QU'IL SE RELEVÉRA, JE LE TUERAI !



...LHEITA AVAIT SUIVI L'ENNEMI... ELLE L'ENTREVOYAIT PARFOIS, RAMPANT ENTRE LES TAILLIS ÉPAIS...



QUAND IL SE REDRESSA SOUDAIN, ELLE TENDIT SON ARC... MAIS ELLE N'EUT PAS LE TEMPS DE DÉCOCHER SA FLECHE QUE RAHAN DISPARUT À NOUVEAU...



CAR IL AVAIT PLONGÉ SUR LE MARCASSIN QU'IL VENAIT DE DÉBUSQUER. LA LAME D'IVOIRE FRAPPA...



SA CLAMEUR DE VICTOIRE SE MÊLA AU BRUIT DU GRAND SANGLER MÂLE QUI LE CHARGEAIT...



RAHAN SAVAIT  
COMMENT PARER  
CES ASSAULTS.  
IL RESTA IMMOBILE,  
PRÊT À FRAPPER...



...NE SE LAISSANT ROULER SUR LE  
CÔTÉ QU'UNE FRACTION DE SECON-  
DE AVANT QUE LES REDOUTABLES  
DEFENSES NE L'ÉVENTRENT...



.. LE SANGLIER POURSUIT  
SA COURSE, MAIS LE COUTELAS  
D'IVOIRE AVAIT DÉJÀ FAIT SON  
ŒUVRE !



LE FLANC OUVERT,  
LA BÊTE ENTRAIT  
DANS CETTE AGONIE  
QUE LE F.ILS DE CRAO  
NE POUVAIL SUPPORTER.



IL ACHÉVAIL LE SANGLIER QUAND  
L'HEITA LIBÉRA LE NERF DE SON  
ARC...











RAHAN N'AVAIT PAS LHEITA QUI PEINAIT... N'ÉTAIT-CE PAS LA JUSTE PUNITION ?

JAMAIS FEMME N'A TUÉ DE SANGHIA ! LHEITA N'A PAS PU...



...EN VOICI LA PREUVE, HERK !

LE FILS DE CRÃO DÉSIGNAIT LA FLÈCHE FICHÉE DANS LE COU DE LA BÊTE... CETTE FLÈCHE QUE LHEITA LUI AVAIT DESTINÉE.



MAIS HERK OBSERVAIT LE FLAN OUVERT DU SANGHIER...

ET CETTE BLESSURE ?

EUH... RAHAN A DU ACHEVER LE SANGHIA...



PEUT-ÊTRE HERK NE FUT-IL PAS DUPE, MAIS IL NE LE MANIFESTA PAS. SES HOMMES, DÉJÀ, DÉPEÇAIENT JOYEUSEMENT LA BÊTE



RAHAN A PAYÉ SA DETTE N'EST-CE PAS, HERK ? N'EST-CE PAS LHEITA ?

LHEITA HOCHA LA TÊTE. EN NE LA DÉNONÇANT PAS AU CHEF, RAHAN PAYAIT PLUS QUE SA DETTE.



...MAIS ELLE NE COMPRIT  
LE BUT DE CET ÉTRANGE  
"ENNEMI" QUE LORSQUE  
CELUI-CI FIT SES ADIEUX  
AU CLAN, DEUX JOURS  
PLUS TARD.

LE TERRITOIRE  
DU GRAND SOLEIL  
APPELLE RAHAN!  
ADIEU, FRÈRES!



RAHAN QUI NE  
CROIT PAS AU POUVOIR  
DE LA "BÊTE PLATE", A  
SU POURTANT DÉBUS-  
QUER LE SANGHIA!  
ET LA FLÈCHE D'UNE  
FEMME A PU  
L'ABATTRE!



RAHAN  
ESPÈRE QUE  
LES YEUX DES HOMMES  
SE SONT OUVERTS, ET  
QUE SES FRÈRES  
AURONT MOINS DE  
MEPRIS POUR  
LEURS COMPAGNES!  
ADIEU!



LE FILS DES AGES FAROUCHES  
S'EN FUT VERS LES CRÊTES QU'IN-  
CENDIAIT LE SOLEIL... JAMAIS IL  
NE S'ÉTAIT SENTI AUSSI LÉGER...  
JAMAIS IL N'AVAIT BONDÉ AUSSI  
ALLÈGREMENT...



SI RAHAN ÉTAIT HEUREUX, C'EST QU'IL  
PENSAIT AVOIR ÉVEILLÉ L'INTELLIGENCE  
DES CHASSEURS, SES FRÈRES, ET AUSSI  
BIEN SERVI "CELLES-QUI-MARCHENT-  
DEBOUT" SES SŒURS...

- FIN de l'épisode -



# VOICI PIFOU!



**32 PAGES TOUTES  
EN COULEURS  
32 PAGES DE « PIFOU »  
2 F SEULEMENT CHEZ  
VOTRE MARCHAND  
DE JOURNAUX.**

les premiers  
à recevoir leur  
**CARAM'ZOOM**



sont sûrs  
de faire un succès  
terrible !

Pour recevoir le Caram'Zoom  
et épater ainsi tous vos copains  
rassemblez 12 emballages de

**CARAM'BAR**  
ou  
**BARADIX**

Le Caram'Zoom est le dernier-né des gadgets  
à la mode. Surprenant... Mystérieux... Il monte  
le long d'un fil... un véritable acrobate! Zoom... le voilà  
qui en descend... comme par miracle!  
Bien sûr, vous vous en doutez, il y a un truc  
mais chut... c'est un secret.

**Vous recevrez en plus :**

le tout nouveau catalogue en couleurs des cadeaux **POINTS DH**. Il  
en a pour tous les goûts, pour les filles comme pour les garçons, un  
véritable magasin de jouets. En collectionnant les points DH (sur les  
emballages **CARAM'BAR**, **BARADIX**, **SUS**, **FRUTI-BAR**, **BATONS  
LAITTA**) vous pourrez vous offrir gratuitement, le jouet de votre choix.  
Terrible, non ?

Pour recevoir le **CARAM'ZOOM** et le catalogue **POINTS DH** vite, de  
coupez ce bon et adressez-le à **CARAM'BAR B.P. 3577 (59-LILLE)**



Prénom ..  
Nom ..  
Age ..  
Rue ..  
.. n° ..  
Département (n°) ..  
Ville .. P

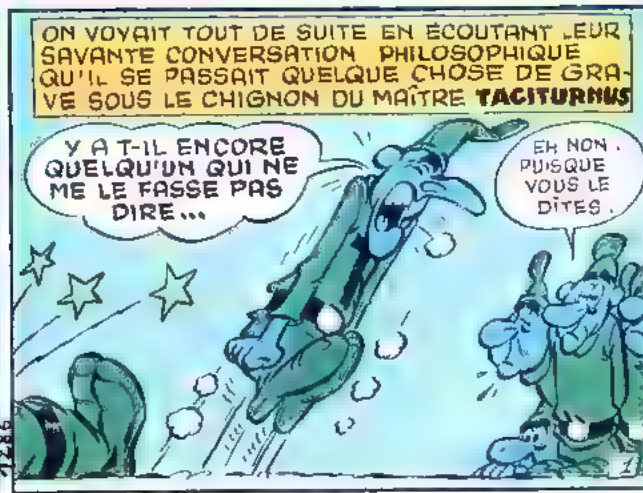
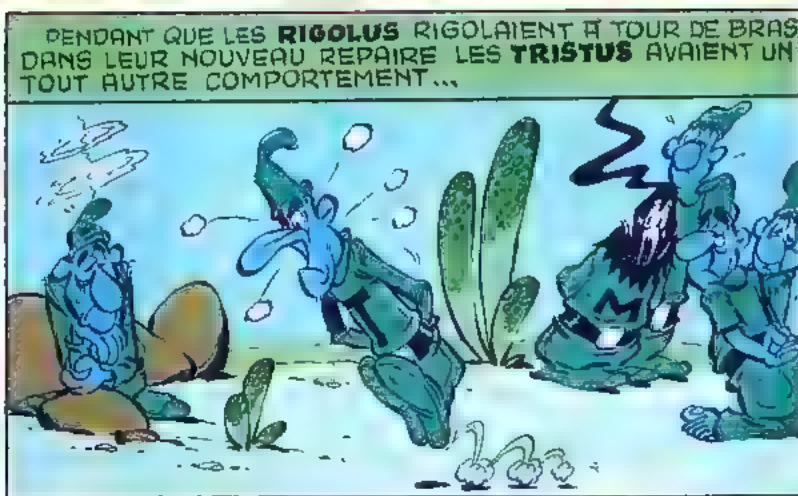
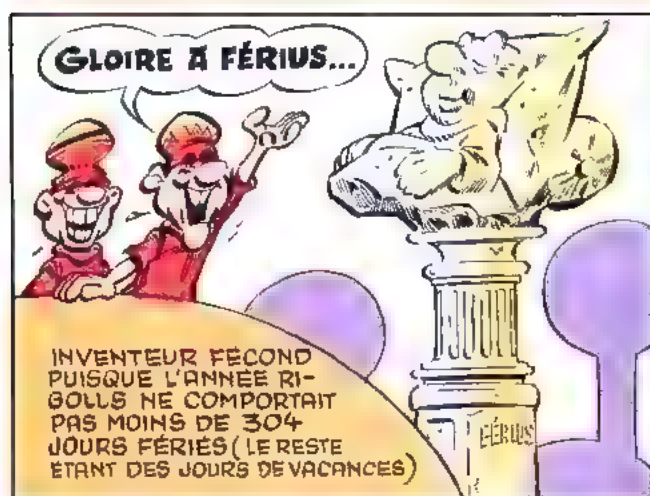
Ci joint 12 emballages et un timbre à 0,40 F, (ou sans emballages 1,20 F en timbres).



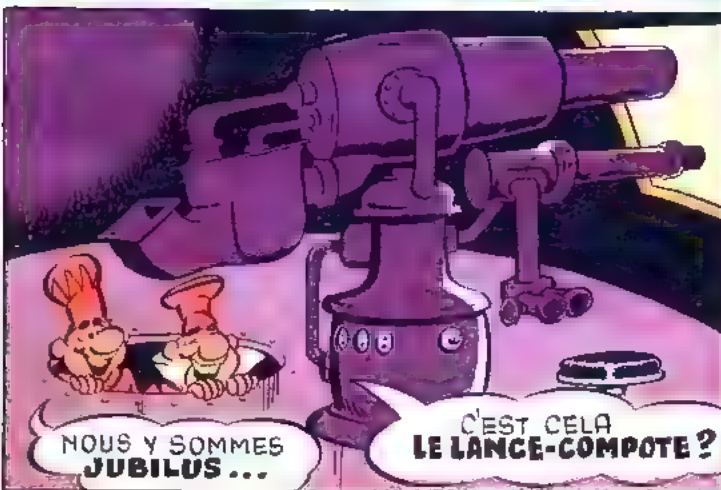
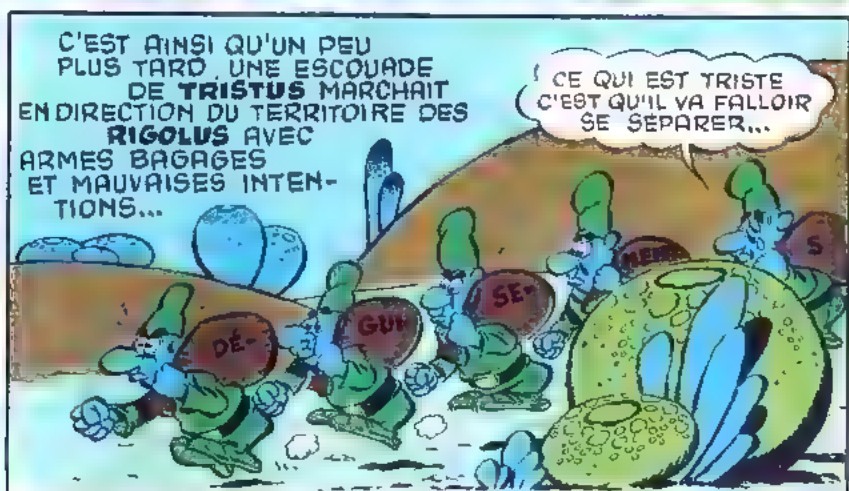
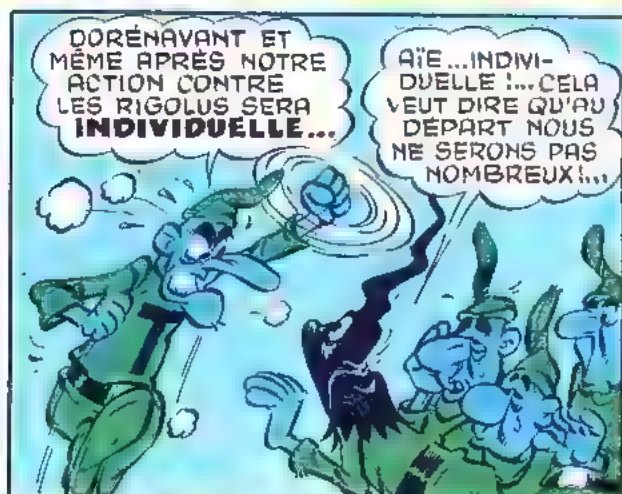
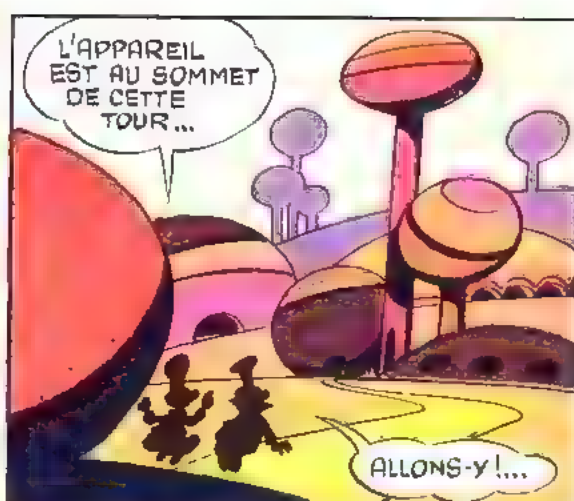
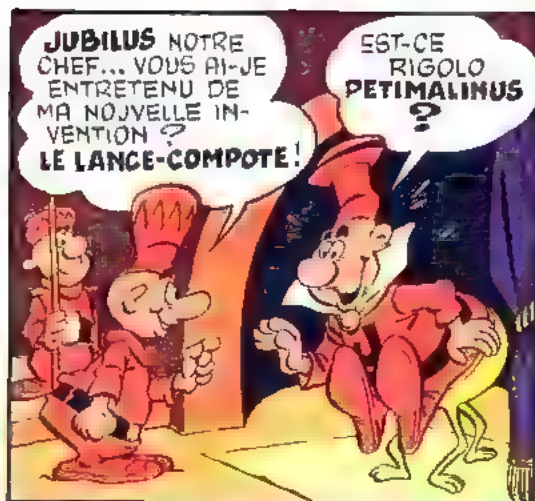
# LES RIGOLUS ET LES TRISTUS

RIGOLUS-TRISTUS  
PLANÈTE LOINTAINE-  
STOP... MILLIONS ANS-  
NÉES LUMIÈRE-STOP...  
DEUX PEUPLES HOS-  
TILES-STOP...  
LES RIGOLUS: RIGO-  
LOS-STOP... LES  
TRISTUS: PAS RIGO-  
LOS-STOP...

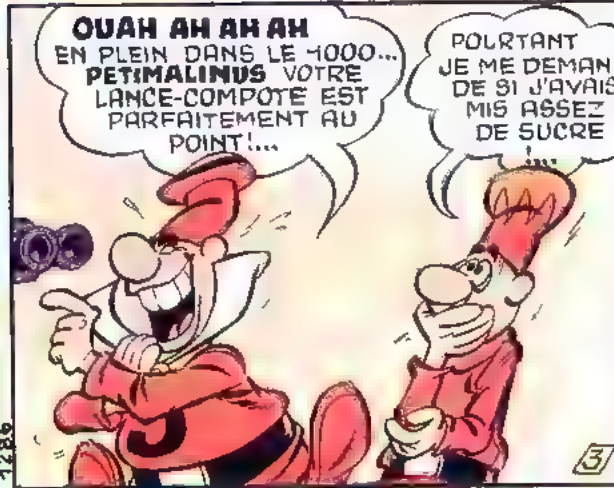
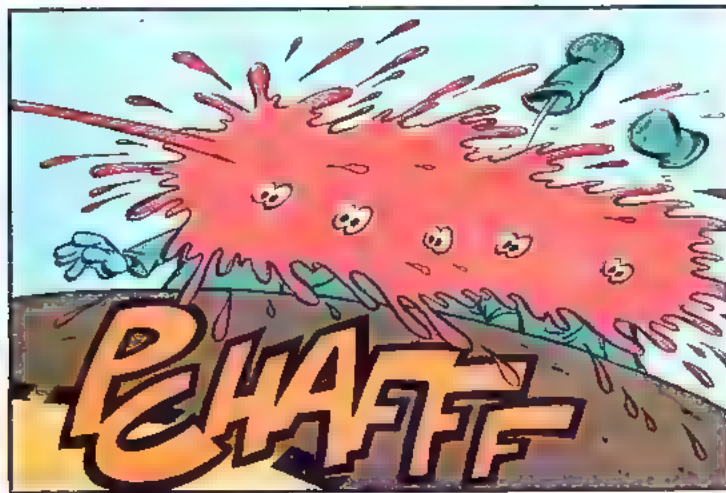
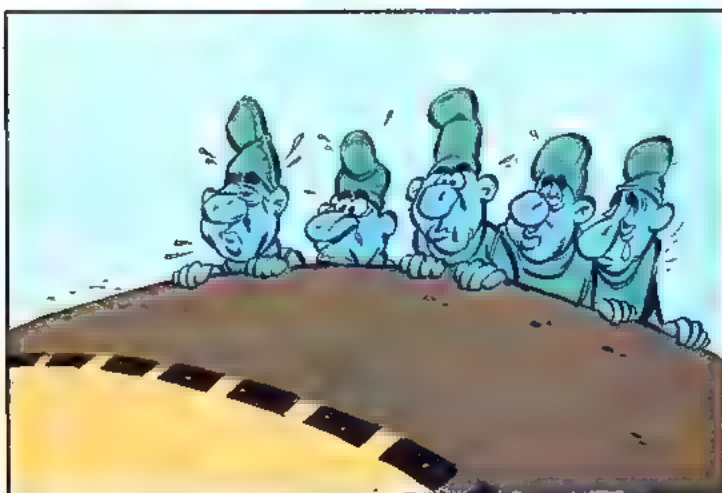
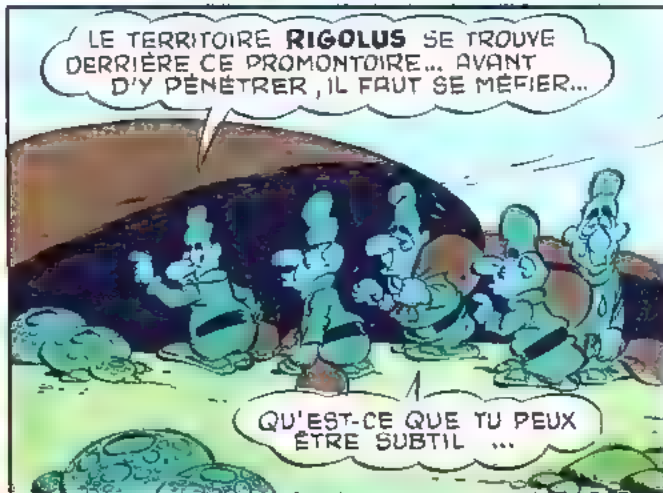
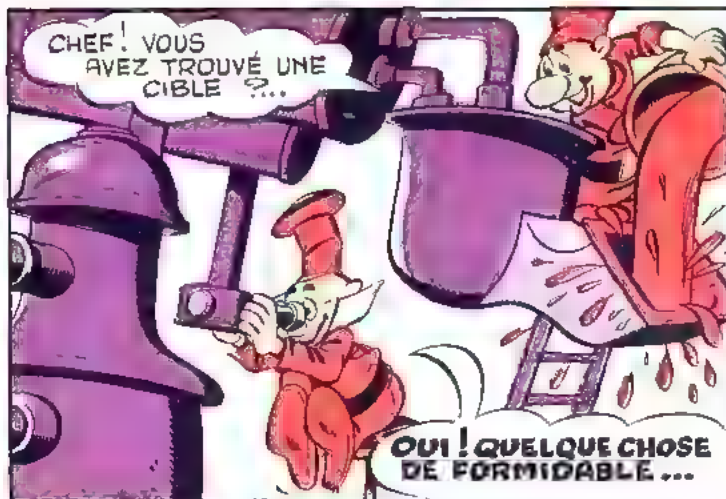
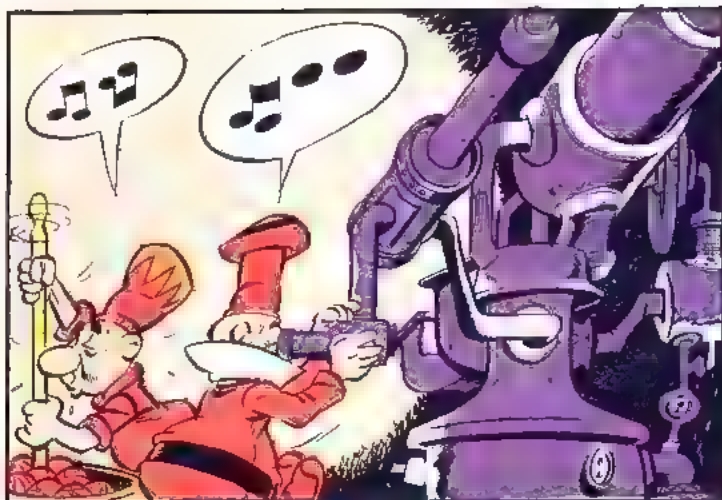
ACTIONS  
INDIVIDUELLES  
PAR CEZARD



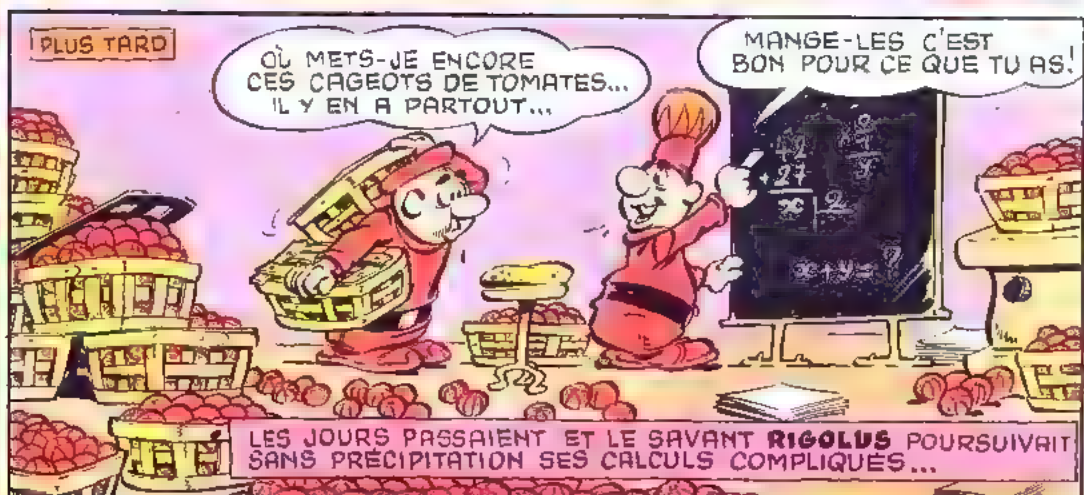
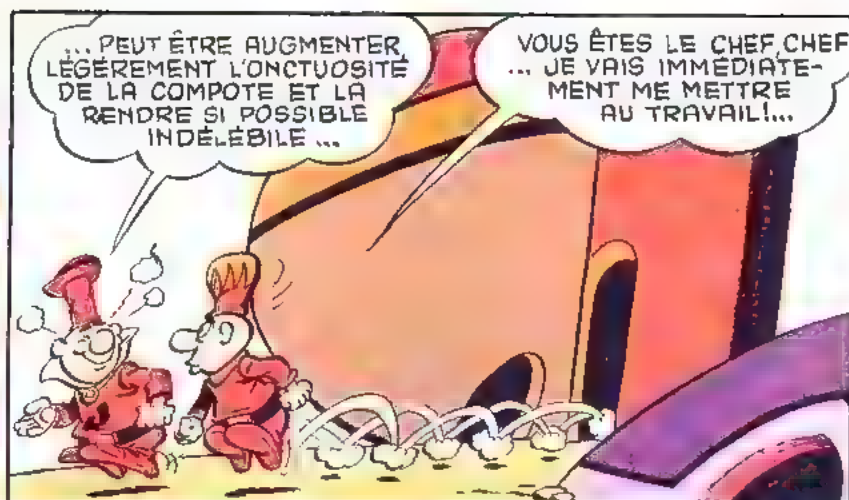




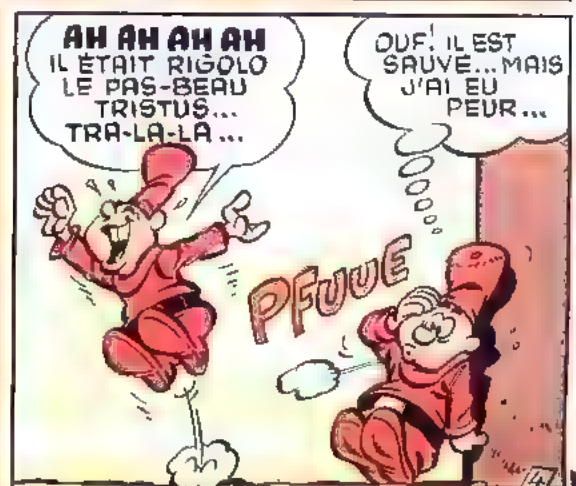
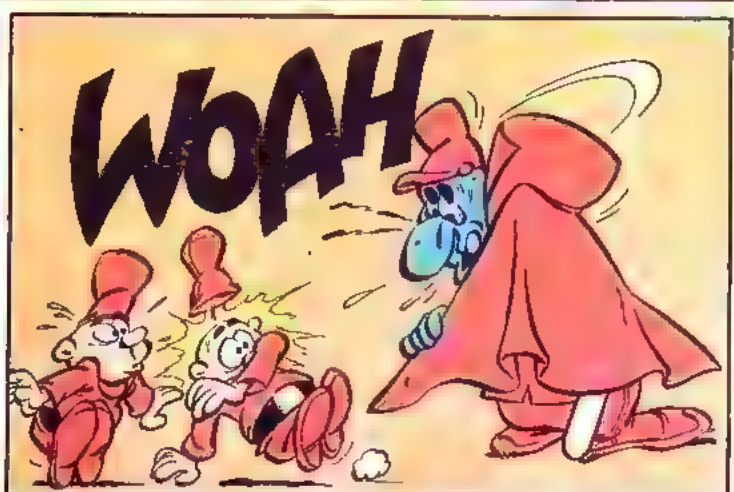
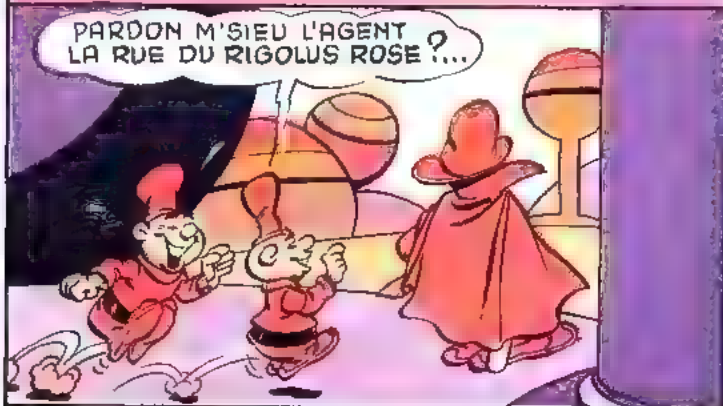




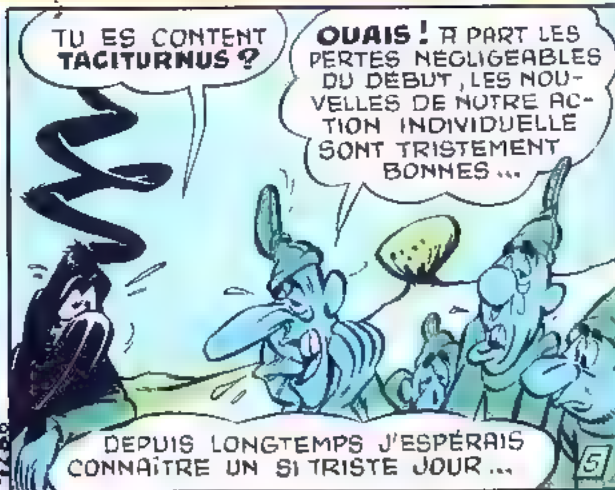
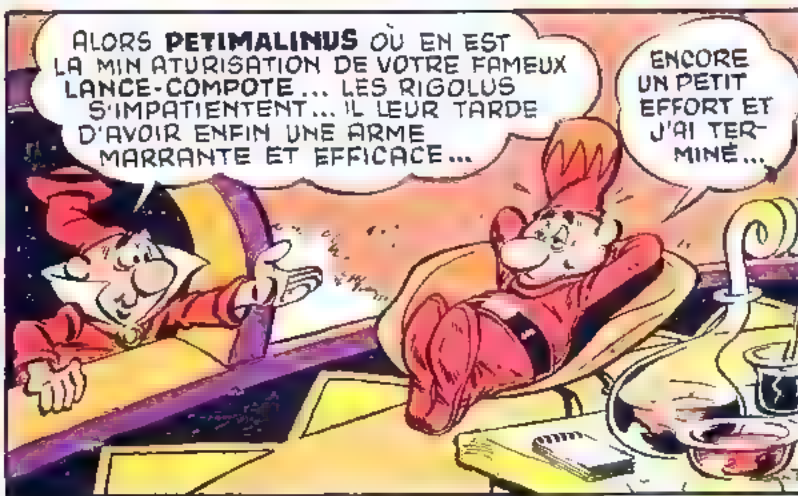
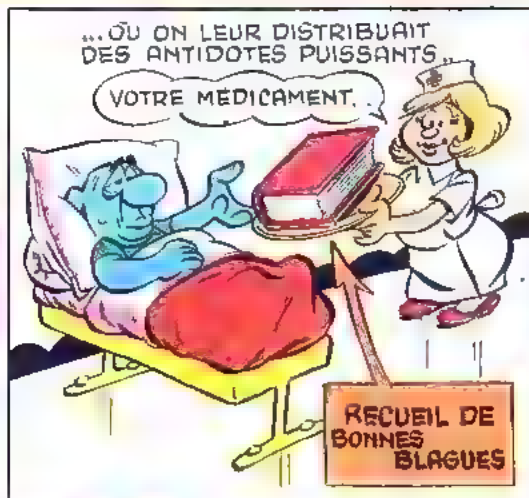
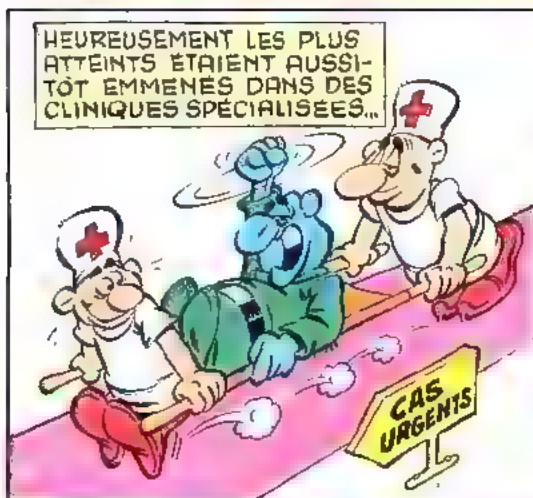
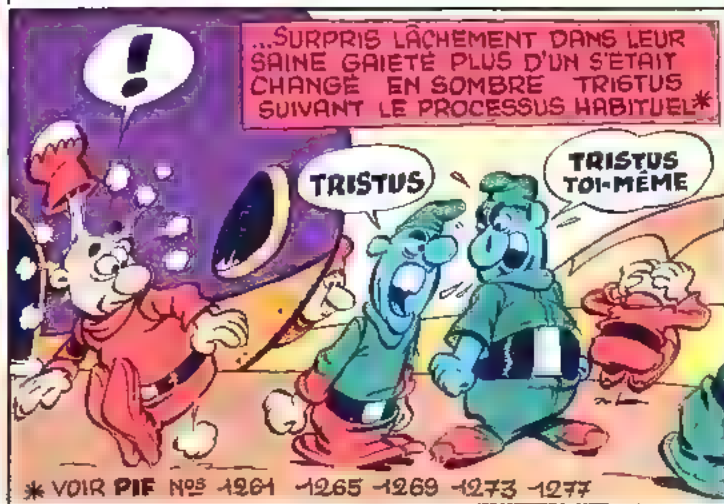




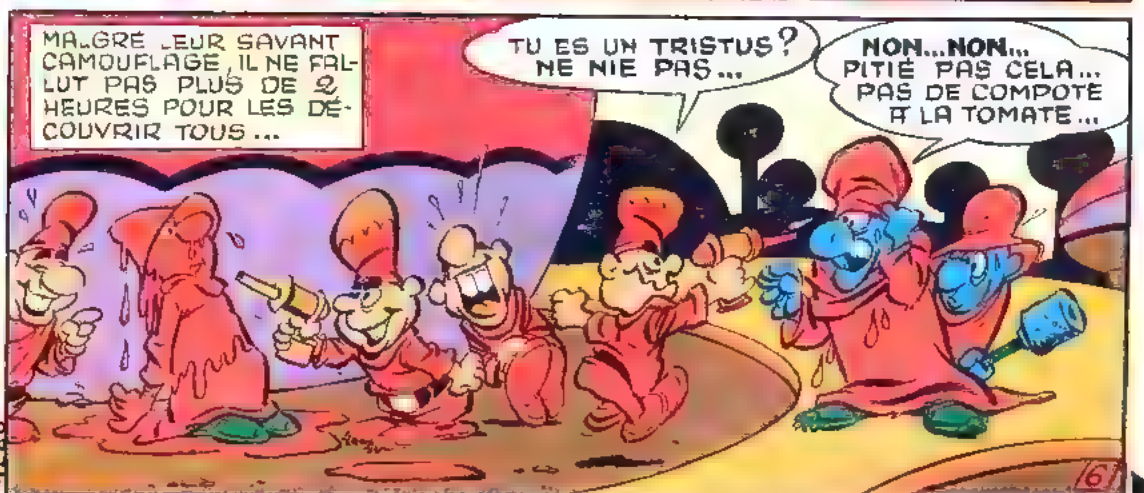
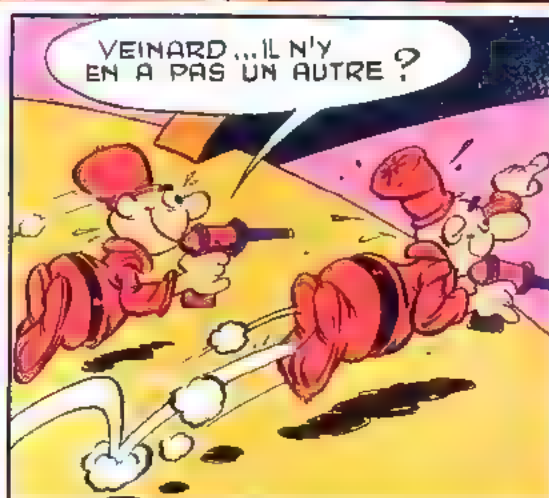
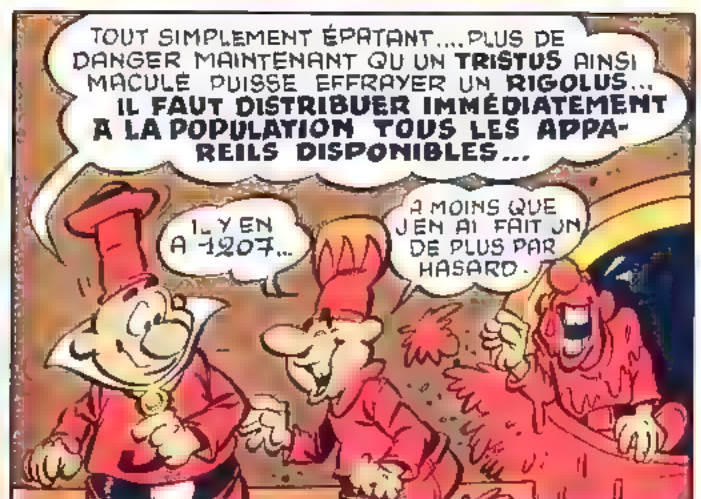
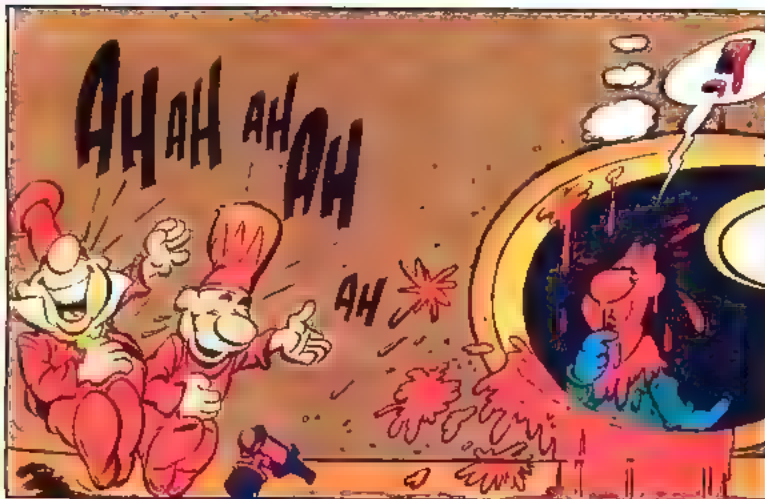
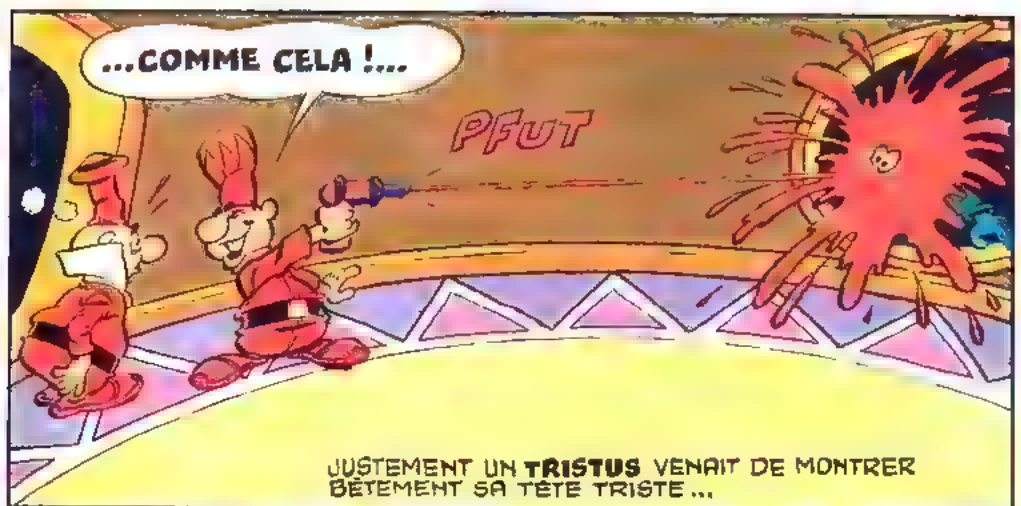
POURANT GRÂCE À DES DÉGUISEMENTS LES PLUS DIVERS, LES **TRISTUS** INTRODUITS PARTOUT COMMENÇAIENT LEUR DANGEREUSE ACTION INDIVIDUELLE



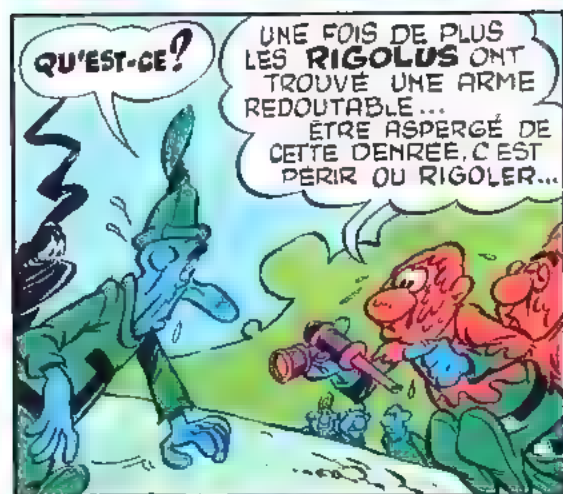
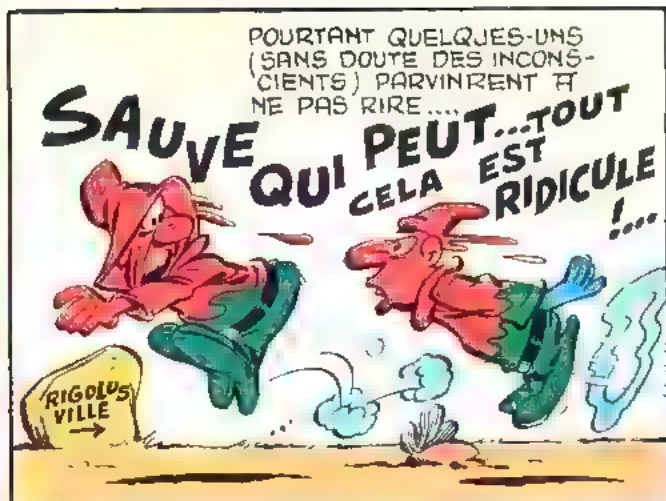
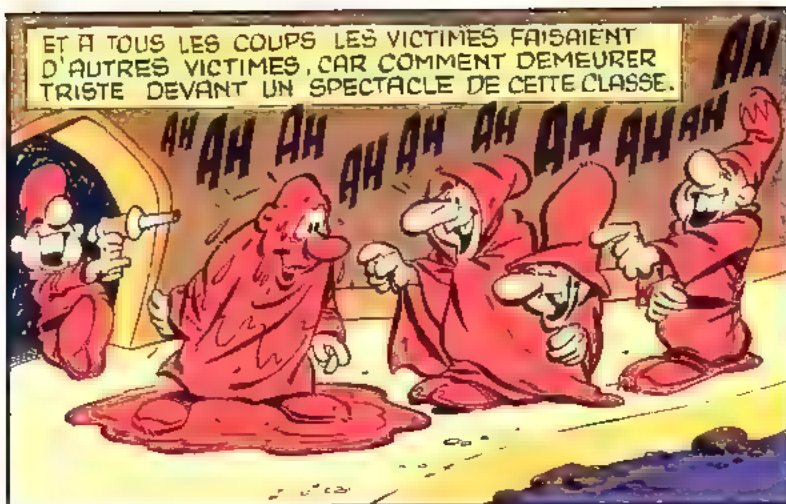














# « DEMANDEZ LES POCHE COMIQUES »

*Chez tous les marchands de journaux*



## **ARTHUR POCHE N° 23 :**

**100 jeux**

**100 gags**

**200 pages de rire**

## **PIF POCHE N° 53 :**

**100 jeux**

**100 gags**

**200 pages de rire**



## **PIFOU POCHE N° 15 :**

**100 jeux**

**100 gags**

**200 pages de rire**

ROGER  
LECURAUX

GERARD  
FORTON

EXHIBITION  
CATTLE  
SHOW

THAT'S IT! IT'S BACK  
TO THE CATTLE SHOW  
WITH  
THE CATTLE OF  
THE WEST AND  
THE CATTLE OF  
THE EAST.

... ALORS TEDDY...?  
QU'ATTENDS-TU POUR  
VENIR ME CHERCHER?  
TU AS PEUR...?  
TU SAIS POURTANT QUE JE  
N'AI PLUS D'ARME...



L'HOMME ÉTAIT ARRIVÉ LA VEILLE AU "TRIANGLE 9"  
DISANT VENIR DU SUD...

J'AI DÉNICHE LÀ-BAS  
UN JOL PETIT F.LON...

...MAIS IL ME FAUT DU MATÉRIEL POUR  
L'EXPLOITER ET AUSSI DES  
ASSOCIÉS... JE  
SUIS VENU À  
TOMBSTONE CHER-  
CHER L'UN ET  
L'AUTRE...



LES HÔTELS DE LA  
VILLE SONT OÙNE  
MISÈRE, L'AMI...

VOUS POURRIEZ  
RESTER AU RANCH!...

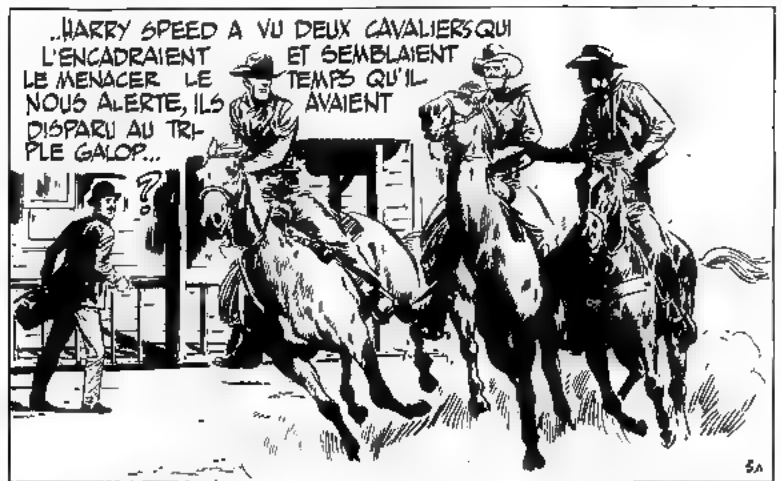
C'EST BIEN MON  
INTENTION !!!



N L'HOMME NI SON ARROGANCE  
N'AVAIENT PLUS À TEDDY TED...









TEDDY PENSAIT CROISER KIT SUR LA PISTE DE TOMB-STONE. IL SE TROMPAIT...



PEU APRÈS, EN EFFET...



LE VISAGE ARROGANT SE FIGEA. TEDDY EXHIBAIT LA 'MISE À PRIX'.



LE SOURIRE NARQUIS REVINT SUR LES LÈVRES DE L'OUTLAW... DU CALME, COWBOY DU CALME, JE VAIS TOUT TE RACONTER !



TIENS, LAISSE-MOI PRENDRE MA BLAGUE À TABAC, ET NOUS...



... MAIS IL N'EUT PAS LE TEMPS D'Y SAISIR SON ARME !



JE NE SUIS PAS... UNE FLEUR DE NÉNUPHAR, TEX...



VOTRE INVITÉ EST UN FIÈFFÉ-MENTEUR, LES AMIS !! IL TIRE AUSSI BIEN QUE LE PLUS ADROIT D'ENTRE NOUS !!



L'OUTLAW SE RELEVAIT, RAGEUR...

C'EST VRAI, JE SUIS TEX  
LEILY... SI JE SUIS VENU ICI  
PLUTÔT QU'À TOMBSTONE  
C'EST QUE JE CRAIGNAIS  
JUSTEMENT QUE  
CETTE "MISE À  
PRIX" NE M'Y  
AIT DEVANCÉ !

... ET QUE JE TE RACONTE ÇA  
NE T'AVANCERA PAS CAR, À  
L'HEURE ACTUELLE, LE SHÉRIF  
OLD PÉCOS EST ENTRE LES  
MAINS DE MES ASSOCIÉS

... ET SI JE NE SUIS  
PAS À 6 HEURES TRÈS  
PRÉCISES DEVANT LA  
"TOMBSTONE'S BANK"  
CE PAUVRE PÉCOS  
SERA MIS À  
MORT !

DEVANT LA BANQUE ?  
POUR QUOI FAIRE ?...

QUELLE QUESTION !  
POUR LA PILLER,  
BIEN SÛR !!!

LE GREDIN RETROUVAIT SON  
SOURIRE CYNIQUE...  
MES AMIS ET MOI, NOUS AVONS  
UNE EXCELLENTE MÉTHODE, POUR  
ÉVITER LA CASSE ! AVANT UN HOLD-  
UP...

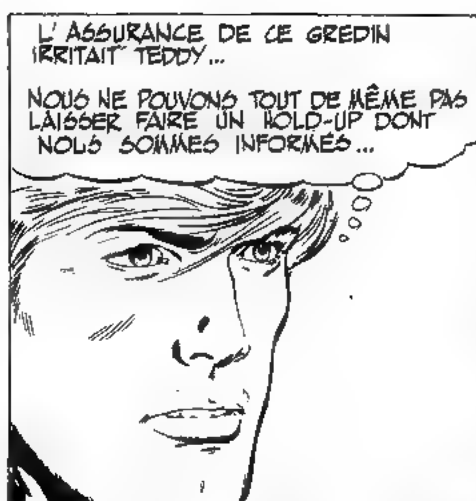
... NOUS NOUS ASSURONS  
TOUJOURS DE LA  
PERSONNE DU SHÉRIF !  
ET AVEC UN OTAGE DE  
CETTE VALEUR, JE T'ASSURE  
QUE LES CHOSSES SE  
PASSENT TOUJOURS TRÈS  
BIEN... EUH, SAUF LA  
DERNIÈRE FOIS...

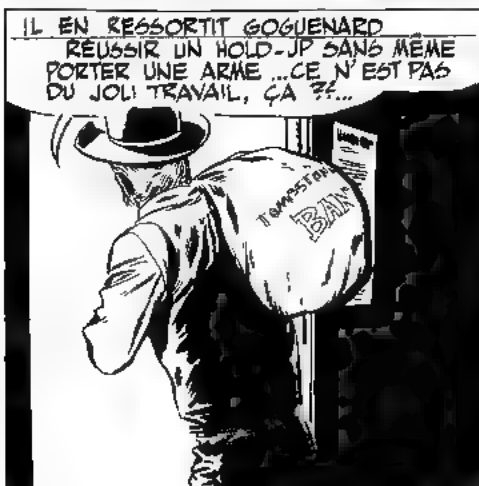
TU OUBLIES UNE CHOSE, TEX  
CETTE FOIS, TU ES DÉMASQUÉ  
AVANT LE MAUVAIS COUP !  
TES COMPLICES TIENNENT  
PÉCOS, MAIS NOUS, NOUS  
TE TENONS !!!

TEX RICANA...

... MAIS VOUS N'AVEZ AUCUNE  
CHANCE DE LEUR FAIRE  
SAVOIR ! ET JE REPÈTE QUE  
LE SHÉRIF SERA ABATTU  
SI JE NE RESSORS PAS  
À L'HEURE DITE DE LA  
BANQUE...













ALORS, TEDDY ? QU'ATTENDS-TU  
POUR VENIR ME CHERCHER... ? TU  
AS PEUR... ? TU SAIS POURTANT  
QUE JE N'AI PLUS D'ARME !



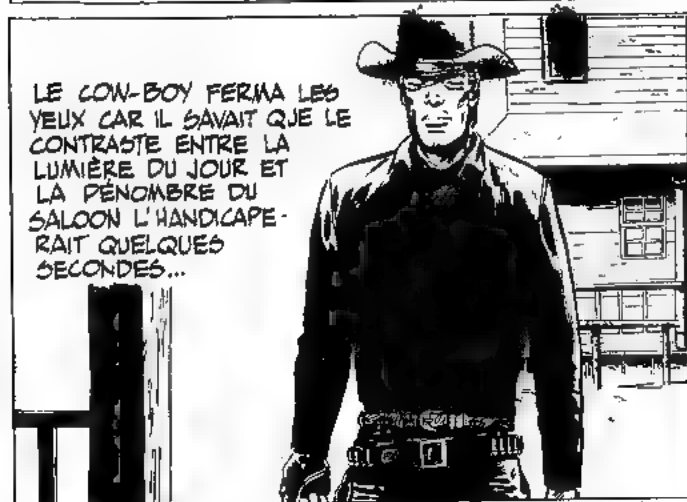
TEDDY ÉTAIT INTRIGUÉ... POURQUOI TEX L'ÉLÉ N'AVAIT  
IL PAS BONDÉ SUR UN CHEVAL ? POURQUOI S'ÉTAIT-IL  
IL REFUGIÉ DANS LE SALOON ?



LA-HAUT, SUR LA COLLINE,  
OLD PÉCOS FAISAIT DE  
GRANDS GESTES, INDICANT  
QU'IL AVAIT MAÎTRISÉ SON  
ADVERSAIRE...



ET TEDDY COMPRIT SOUDAIN...  
LES RAVISSEURS D'OLD PÉCOS  
ÉTAIENT DEUX !... LE TROISIÈME  
LARRON NE SERAIT-IL PAS  
EMBUSQUÉ LÀ-DEDANS ?...



LE COW-BOY FERMA LES  
YEUX CAR IL SAVAIT QUE LE  
CONTRASTE ENTRE LA  
LUMIÈRE DU JOUR ET  
LA PÉNOMBRE DU  
SALOON L'HANDICAPERAIT  
QUELQUES  
SECONDES...



... PUIS IL PLONGEA SUR LES BATTANTS,  
SI BRUSQUEMENT, QUE LE "MENTEUR"  
MANQUA SA CIBLE...



QUAND TEX FIT FEU UNE  
DEUXIÈME FOIS, IL ÉTAIT DÉJÀ  
DERRIÈRE LE COMPTOIR...



ATTENTION, TEX...  
IL EST LÀ !

J'AI VU !...



TEDDY SE JETA SOUS LE COMPTOIR, ÉVITANT UN NOUVEAU PROJECTILE...



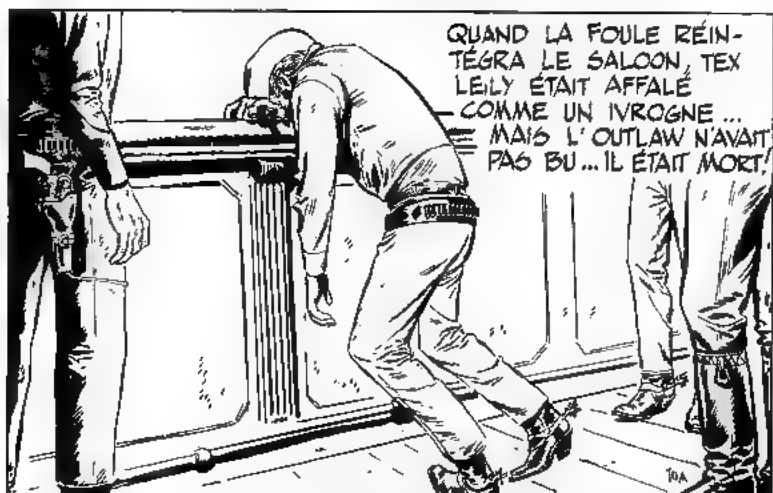
ET IL ENTREVIT SOUDAIN, DANS LA GRANDE GLACE, LE GREDIN A L'AFFÛT...



IL FIT FEU A TRAVERS LE TABLIER DE BOIS DU COMPTOIR...



QUAND LA FOULE RÉINTÉGRA LE SALOON, TEX LÉLY ÉTAIT AFFALÉ COMME UN IVROGNE... MAIS L'OUTLAW N'AVAIT PAS BU... IL ÉTAIT MORT!



UNE HEURE PLUS TARD... LEUR COUP AURAIT PU RÉUSSIR, MAIS CE LASCAR OBSERVAIT LA SITUATION AVEC TROP D'ATTENTION J'EN AI PROFITÉ!



BRAVO, PÉCOS... VOUS ÊTES LE ROI DES SHÉRIFS!



UN TUEUR HORS DE COMBAT, UN SHÉRIF RETROUVE, DEUX COQUINS SOUS LES VERROUS... ÇA S'ARROSE, TOUT ÇA... QUE BOIRAS-TU, TEDDY??...



UN VERRE DE LAIT, DOC!



SI "DOC" HOLWAYS FIT UNE TELLE GRIMACE, C'EST QUE LE SIMPLE MOT "LAIT" DONNAIT A CE BUVEUR DE WHISKY UNE VÉRITABLE NAUSÉE...

FIN DE L'ÉPISODE...

# PIF RECHERCHE...



## ... LE GADGET SURPRISE

de la semaine prochaine !



# LE JOURNAL DES JEUX

## DIALOGUE

— Et comment êtes-vous devenu parachutiste ?

— Très simple... Le train d'atterrissage qui ne voulait pas sortir, et trois moteurs en feu !...

## RÉSULTATS DU JEU-CONCOURS PRIMÉ N° 1280

C'est KHALIFAT Paul à Pessac qui gagne au Jeu-Concours primé du n° 1280. Il recevra donc les 250 F ainsi qu'un magnifique four à email.



## VOICI LES RÉPONSES QU'IL FALLAIT TROUVER :

7 h 00 : E. — 7 h 15 : I. — 7 h 30 : J. — 8 h 30 : C. — 10 h 00 : G. — 12 h 30 : K. — 16 h 00 : B. — 17 h 30 : F. — 18 h 00 : A. — 19 h 30 : H. — 20 h 30 : L. — 21 h 30 : D.

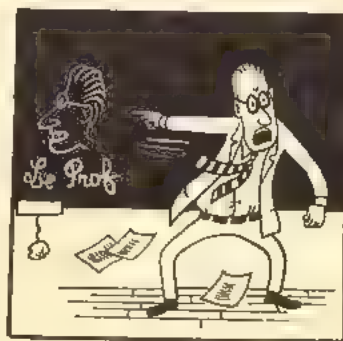
## LA LISTE DU JURY

1<sup>er</sup> 10 h 00 : G. — 2<sup>e</sup> 17 h 30 : F. — 3<sup>e</sup> 16 h 00 : B. — 4<sup>e</sup> 20 h 30 : L. — 5<sup>e</sup> 18 h 00 : A. — 6<sup>e</sup> 19 h 30 : H. — 7<sup>e</sup> 21 h 30 : D. — 8<sup>e</sup> 12 h 30 : K. — 9<sup>e</sup> 7 h 15 : I. — 10<sup>e</sup> 7 h 30 : J. — 11<sup>e</sup> 8 h 00 : E. — 12<sup>e</sup> 8 h 30 : C.

## ET VOUS, POURRIEZ-VOUS ETRE INSTITUTEUR ?

Comme vous n'avez été jusqu'ici que « de l'autre côté de la barrière », c'est-à-dire sur les bancs de l'école et jamais dans la chaire du professeur... vous ne savez pas quels trésors de patience, d'ingéniosité, de savoir (et j'en oublie), il faut déployer pour être instituteur.

Pourriez-vous être plus tard instituteur ? C'est ce que le test de Roger Dal va vous dire à la page 64.



**Vous aimez les batailles de boules de neige...**

**Mais vous aimez aussi être chez vous !  
*Ce n'est pas incompatible !***

Voir page 62.



# Les lecteurs nous ra- content les meilleures...



Chaque semaine, nos lecteurs nous envoient leurs meilleures blagues, leurs meilleures devinettes ou leurs meilleures charades. Voici la sélection de notre ami Roger Dal.

## Une devinette de Patrick DROUDE, à Stains :

Enlevez-moi ma première lettre, enlevez-moi ma deuxième lettre, enlevez-moi une troisième lettre, enlevez-moi toutes mes lettres, je suis toujours le même. Qui suis-je ?

Réponse : LE FACTEUR.

## Une histoire en dessin de Carole VIDAL, à AMBOISE :

Un petit gamin qui adore la musique s'est construit une guitare. Il l'essaie puis, au milieu de la chanson, il s'arrête et s'écrie : « Zut, j'ai oublié les cordes ! »

## Roger DAL les a choisis pour gagner un superbe cadeau,

Nous avons reçu cette lettre de l'Institut Médico-Professionnel de GREUTZWALD (57) :

Messieurs,

Chaque semaine nos enfants attendent avec impatience de découvrir PIF.

Vos jeux sont vraiment formidables et à la hauteur de nos jeunes. Nous continuerons de rester fidèles à PIF.

Nos jeunes ont pensé vous envoyer quelques blagues, peut-être auront-ils la chance de gagner une fois votre superbe cadeau.

L'EQUIPE EDUCATIVE.

Suivent quelques blagues dont voici la meilleure : Deux fous se rencontrent dans la cabine de l'ascenseur.

— Que fais-tu là ? demande l'un.

— Ah ! que veux-tu, répond l'autre, l'escalier est encore une fois en dérangement !

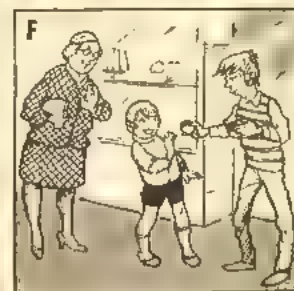
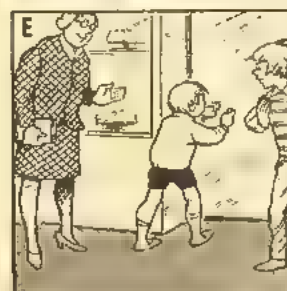
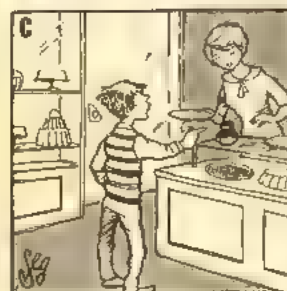
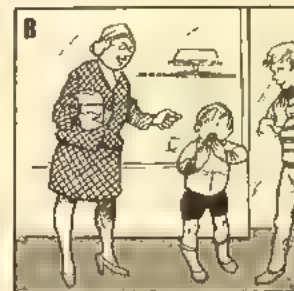
# POURQUOI ?

Chaque année, le préfet de Paris doit publier, comme tous les autres préfets, les arrêtés fixant les jours et heures d'ouverture et de clôture de la chasse. Vous me direz que la chasse est interdite à Paris et vous aurez raison !

ALORS, POURQUOI L'OUVERTURE DE LA CHASSE A PARIS ?

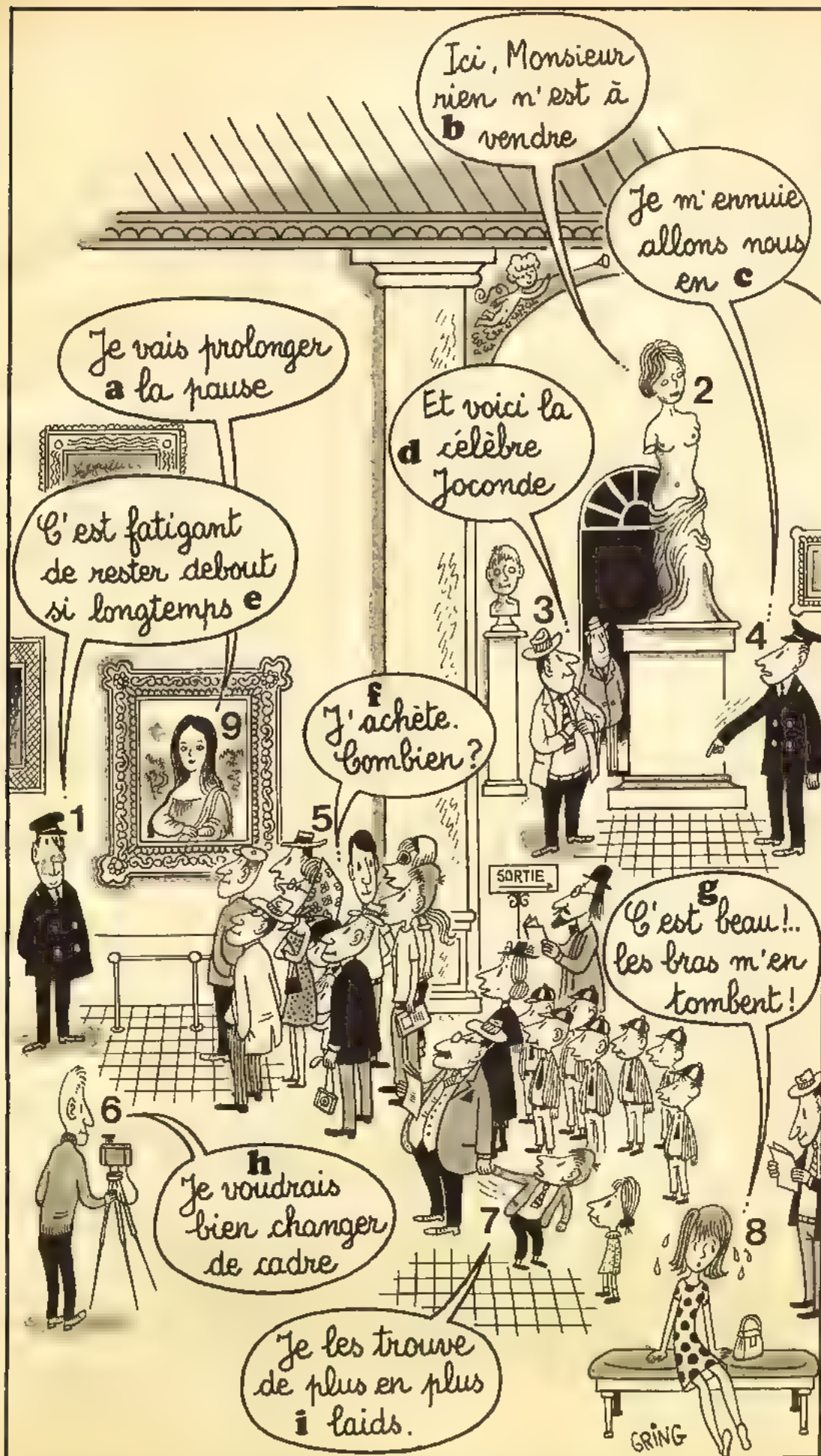
PARCE QUE : Dans chaque département, il est interdit de vendre, d'acheter ou de transporter du gibier quand la chasse n'y est pas permise. Il faut donc que la chasse soit ouverte à Paris pour qu'un marchand ait le droit de vendre du gibier venu d'ailleurs !

# Une histoire de gâteaux...



Cette histoire d'enfants, de gâteau et de dame... doit vous paraître bien confuse. Il suffit pourtant de remettre les images dans l'ordre pour que tout soit clair.





# bulles au musée



PAR ROGER DAL

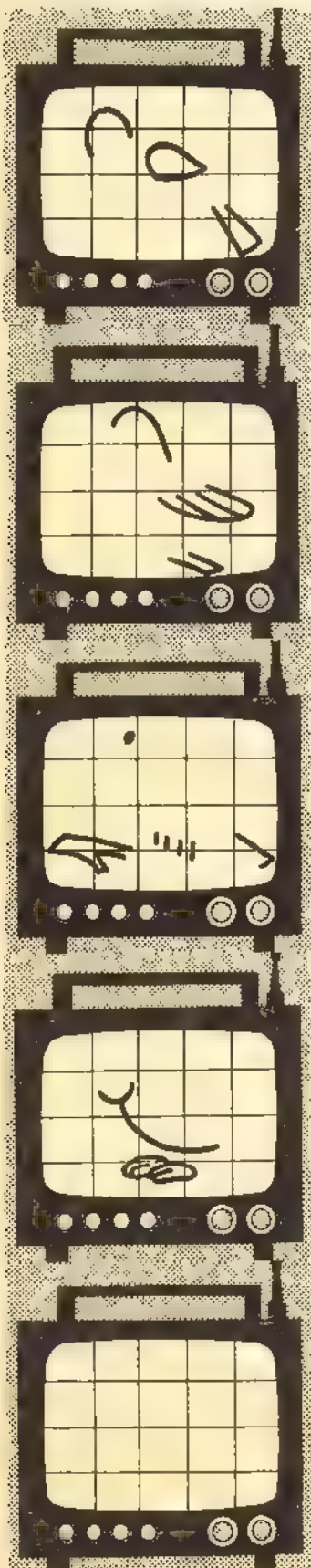
Pour la quatorzième fois aujourd'hui, le gardien montre la Joconde à un groupe de touristes venus visiter le musée. Chacun dit une parole... ou deux. Malheureusement, notre ami Gring s'est trompé en écrivant ses bulles, si bien que les paroles sont mal attribuées.

Pouvez-vous tout remettre en ordre ?

Solution en dernière page du Journal des Jeux.

# Les quatre séquences

Reproduisez sur le 5<sup>e</sup> écran (celui qui se trouve en bas) les quatre séquences, et vous découvrirez un...



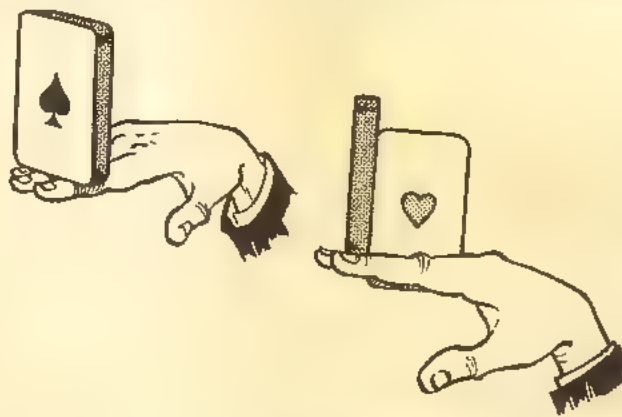
## LE PÈRE PASSE-PASSE

**Regardez donc ce paquet de 32 cartes tenant verticalement sur le dos de ma main.**

**Vous dites que quelque chose le maintient derrière, là où — justement — vous ne pouvez rien voir ? Eh bien, voici le jeu, sans tricherie ; constatez qu'il n'y a bien que les cartes et rien de plus.**

C'est vrai qu'il n'y a bien que les 32 cartes, mais une, placée entre l'index et le majeur, sert de support. Or, le tout étant sur la main droite, c'est avec la gauche que je saisis l'ensemble afin de vous faire constater qu'il n'y a « aucun support ». Et c'est là qu'est, malgré tout, la tricherie.

**GÉO-MOUSERON.**



# le PENSE JEU

**O.-A.GRANDJEAN**

Chaque semaine, le pense-jeu vous propose des idées pour toujours vous amuser. Collectionnez-les, cela vous fera une réserve intarissable de distractions.

### COMMENT FABRIQUER UN MESSAGE SECRET

Ces « messages » peuvent être l'objet d'une compétition entre plusieurs joueurs, compétition s'achevant par la sélection du meilleur télégramme. Voici le principe de ce jeu :

Le propre de tout message secret est de n'être déchiffrable que par celui qui possède la clé. Ici, la clé est la suivante : chaque mot du message se trouve après un point, c'est-à-dire, au début de chaque phrase du texte composé à l'intérieur duquel est caché le télégramme secret. Le correspondant qui est au courant n'a donc plus qu'à souligner, dans le texte que vous lui transmettez, tous les mots qui suivent immédiatement un point. Une fois que vous avez rédigé votre texte secret, il ne vous reste plus qu'à bâtir autour un récit englobant le message.

Voici un exemple :  
Sur la route qui longe le Rhône, une jeune fille marchait, pensive. Arrivée au pont qui enjambe le fleuve à cet endroit, elle tourna à gauche, puis revint sur ses pas. « Demain, se dit-elle, je serai lon. » Trois heures sonnaient à un clocher voisin. Par-delà le fleuve, on apercevait déjà la masse dense de la grande agglomération. Rapide et boueuse, l'eau coulait en contrebas, semblant tracer la route vers la vieille cité. Lyon n'était plus loin.

Avez-vous trouvé ce message ? Le premier mot doit être supprimé, ce qui donne :  
« ARRIVEE DEMAIN TROIS HEURES PAR RAPIDE LYON. » Inutile de préciser que ce jeu est un excellent exercice de style ! Et ce jeu, outre le passe-temps qu'il constitue, va peut-être faire naître parmi les lecteurs de PIF, de précoces et solides vocations d'écrivain !



# FACEDODOTOS

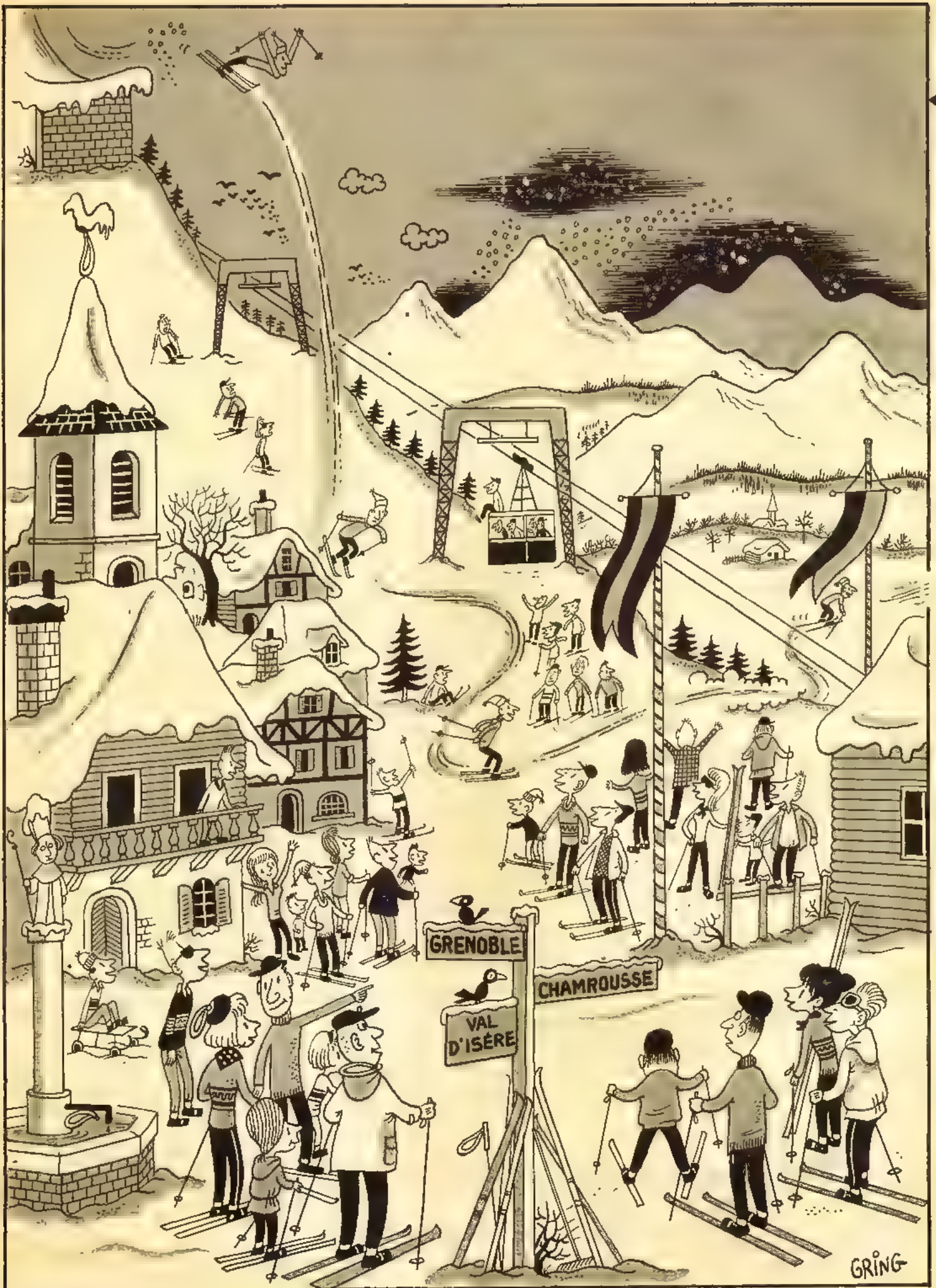
(Faces et dos d'autos)

Comme le titre l'indique, ce jeu consiste à dire quels sont le dos et la face qui correspondent à la même voiture.

Et si vous êtes un as en automobiles, vous direz, en outre, quelle est la marque de l'auto.



.....  
Solution en dernière page du Journal des Jeux.  
.....





# CINQ EN UN

PAR O. A. GRANJEAN

## ATTENTION ! UN SKIEUR A PRIS LA CLÉ DES CHAMPS...

... La clé des champs de neige, bien entendu ! Après un saut et un slalom éblouissants, il a disparu sans laisser d'adresse. Fugue, kidnapping ? On ne sait. Mais ce que l'on sait, c'est que notre ami Gring pleure l'un de ses enfants disparu. Alors, si vous le rencontrez dans l'une des pages du Journal des Jeux, faites-nous signe. Nous vous en remercions d'avance.

... Et puis, voici les quatre autres jeux. — Cinq anomalies se sont glissées dans ce dessin. Cherchez lesquelles ?

— Un des skieurs a perdu la tête. Pouvez-vous la lui retrouver ?

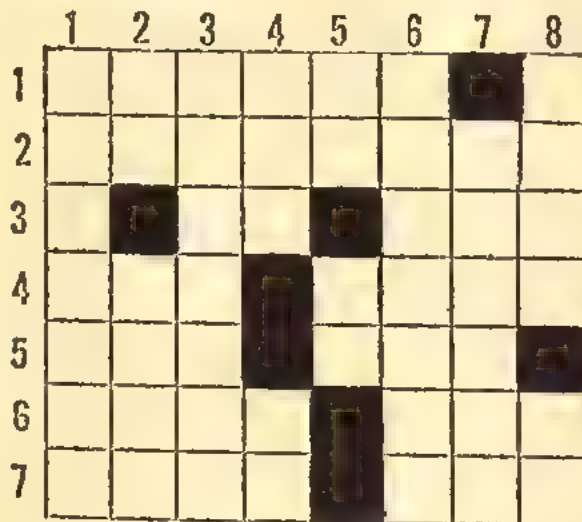
— Un objet n'a rien à faire dans cette scène. Trouvez-le.

— Dans ce dessin, trouvez cinq détails identiques.

.....  
Solutions en dernière  
page du Journal des Jeux.  
.....

## MOTS CROISÉS DES CHAMPIONS

PAR ROGER MAX



HORIZONTALEMENT :

1. Ils évoluent toujours avec grâce sur les ~~marais~~.
2. Si vous voulez dire qu'elle chante, dites qu'elle grisolle.
3. A l'extrémité des sarres. — Trois dans un étourneau.
4. Avait cours en même temps que la lan-

gue d'Os. — Un oiseau à qui on a donné une cousine capable de soulever des tonnes.

5. Perroquet à longue queue. — On disait aussi : oncsques.
6. Rangée. — Elle glisse sur les plumes de l'oiseau.
7. Nids bouleversés. — Trois des quatre points cardinaux.

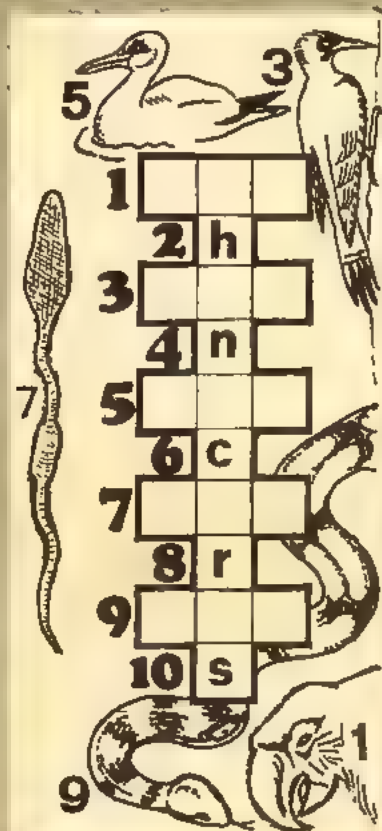
VERTICALEMENT :

1. Oiseaux d'Australie qui ressemblent un peu à l'autruche et dont le nom rappelle certaine coiffure militaire.
2. Lettres de troglodyte ou d'oiseulyre. — Convieudrai.
3. Palmipède de même famille que la mouette mais plus gros qu'elle.
4. C'est ainsi que sont les oisillons quand ils viennent d'éclore. — Se suivent dans une cigogne.
5. On en trouve trois chez la chèvre, deux chez le guépier et un chez l'oie. — Tête de gorfou.
6. On les appelle aussi hirondelles de mer.
7. Oiseau d'Amérique tropicale à bec très gros et très long.
8. Elle donne la becquée à ses petits. — Voyelles dans le nom de la buse.

## L'ÉCHELLE DES ANIMAUX

Cette « échelle » comporte des lignes horizontales de trois lettres chacune. Dans ces lignes, numérotées 1, 3, 5, 7, 9, placez les noms des animaux qui ont été représentés tout autour de la grille. Les chiffres sont les mêmes pour les dessins et pour les noms.

Vous allez voir apparaître, sur l'échelle de Noé; de haut en bas, dans la colonne du centre, le nom d'un sixième animal. Lequel ?



# LE GADGET DE LA SEMAINE : LES DÉS MAGIQUES



## REGARDEZ PIF !

Cela va faire bientôt une heure qu'il cherche la solution de ce problème presque insoluble ! Il a beau tourner, retourner chaque dé, rien n'y fait.

## A QUOI JOUE-T-IL ?

Regardez PIF ! Il a mis les quatre dés devant lui. En les mettant côte à côte cela forme un parallélépipède. Le jeu consiste à placer ces quatre dés de telle façon, qu'il y ait : un Jeannot, une Corinne, un PIF et un Hercule (c'est-à-dire quatre figures différentes par face du parallélépipède). Essayez, ce n'est pas si simple !

## LE SECRET DU TOUR...

C'est là, bien sûr, le plus formidable des passe-temps, mais ce sera aussi le moyen d'épater vos copains... Voici donc la solution de ce difficile problème.

Sur chaque dé, un petit numéro est dissimulé (1,2,3,4).

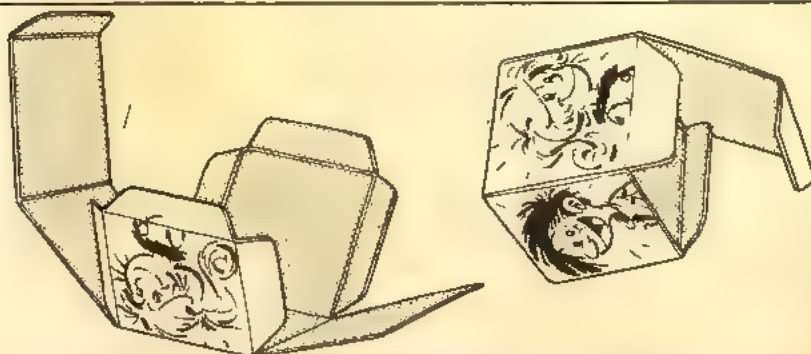
Mettez ces dés devant vous.

A présent, placez chaque personnage selon le tableau suivant :

	Sur le dessus	Devant	Derrière	A gauche
Dé n° 1	HERCULE	CORINNE	PIF	JEANNOT
Dé n° 2	PIF	JEANNOT	HERCULE	PIF
Dé n° 3	CORINNE	PIF	JEANNOT	PIF
Dé n° 4	JEANNOT	HERCULE	CORINNE	JEANNOT

## Comment monter vos dés magiques

Détachez chacun des quatre dés — Pliez-les comme vous le montre le dessin 1 — Mettez une fine couche de colle sur chaque languette jaune — COLLEZ —







VOICI "L'ÉTOILE" QUI RENTRE AU PORT. LE VOYEZ VOUS? NON! ALORS RELIEZ CES POINTS ENTRE EUX ET VOUS LE VERREZ COMME CE CAPITAINE DANS SES JUMELLES.

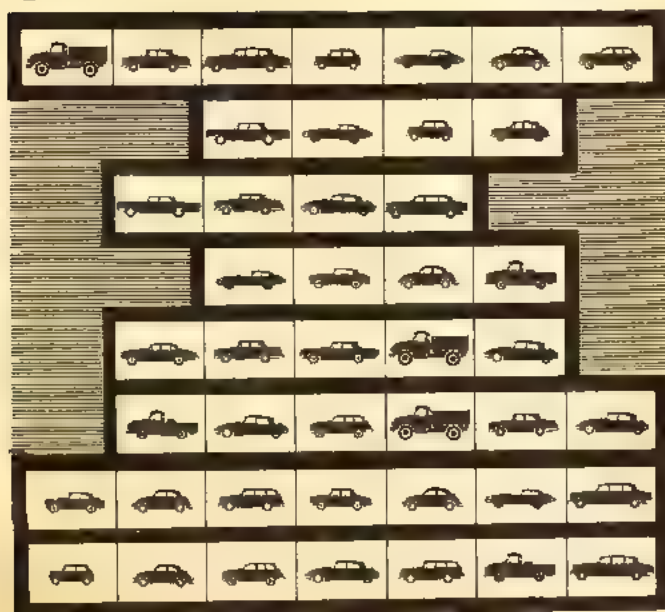


## Questions-pièges

Nul besoin d'être savant pour trouver la solution. Un peu de jugeote suffit.

1. Quelles sont les trois lettres qui bougent toujours?
2. Quel est l'artisan le plus vaniteux?
3. Qu'est-ce qui est toujours devant vous et que vous ne voyez pas?
4. Il y a un prénom qui prend un « E » de plus au masculin qu'au féminin. Lequel?
5. Quel est le prénom de la demoiselle qui signe « MADEMOSELLE »?

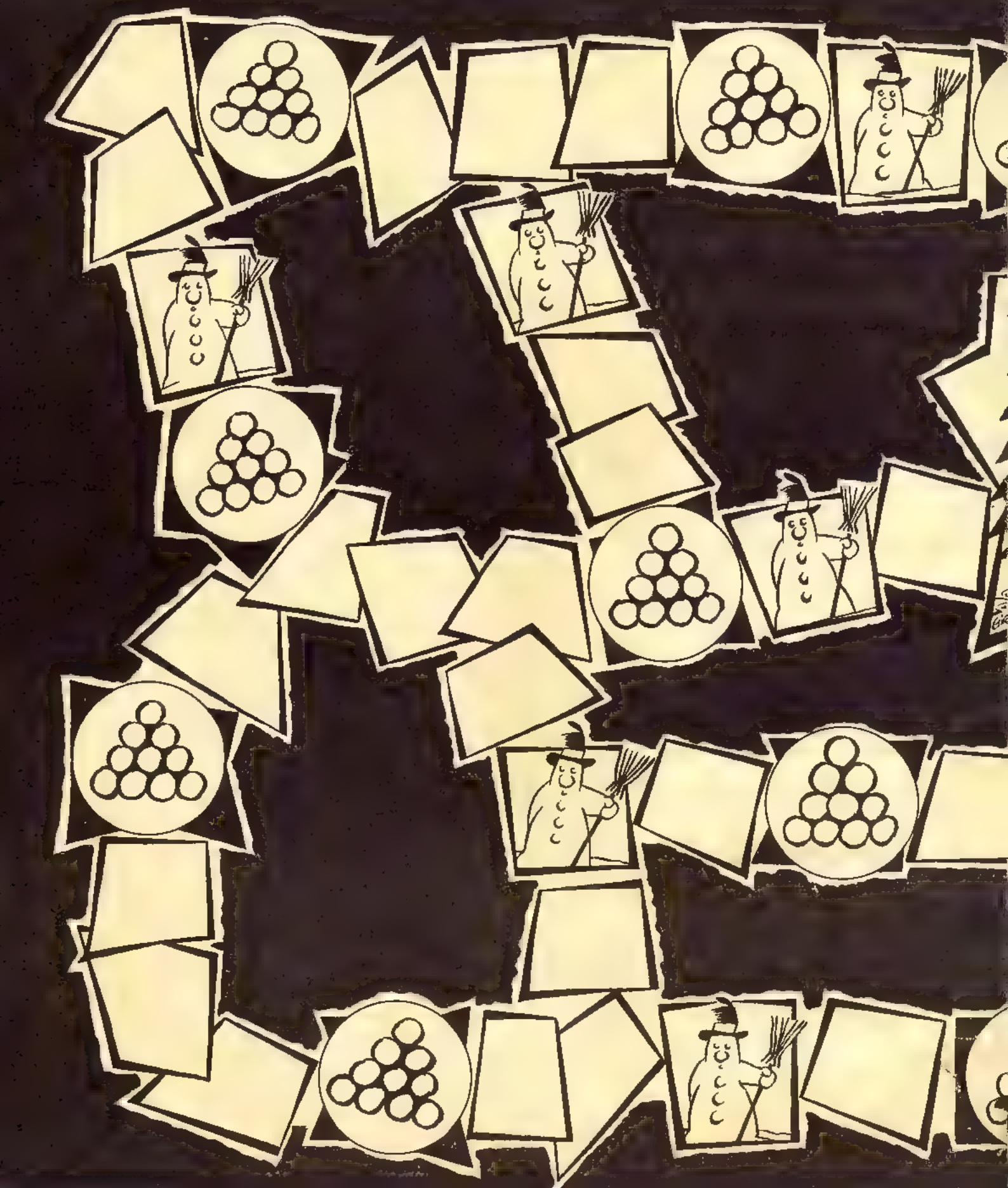
## JEU CODE DES VOITURES




Dans les huit lignes de cette grille, se trouvent huit noms de voitures. Les marques sont françaises ou étrangères. Comment trouver ces noms? C'est bien simple : chaque lettre est représentée par une petite voiture. La même petite voiture remplace toujours la même lettre. La JAGUAR par exemple, c'est toujours la lettre « O » et le gros camion, toujours un « C ». Inscrivez les lettres et les noms au fur et à mesure que vous les trouvez dans la grille muette.

.....  
Solutions en dernière page  
du Journal des Jeux.  
.....

# LA GRANDE BATAILLE DES





# B ULES DE NEIGE



## LE DEPART

Procurez-vous un dé et une vingtaine d'allumettes qui représenteront les boules de neige. Découpez les pions.

Si vous êtes seulement deux joueurs, prenez chacun deux pions. Tirez au sort pour savoir qui commence. Chaque joueur prend le départ au hameau, lance le dé et avance d'autant de cases que le dé l'indique. Le choix du chemin est absolument libre. Il est même possible de revenir en arrière.

## LES BOULES DE NEIGE

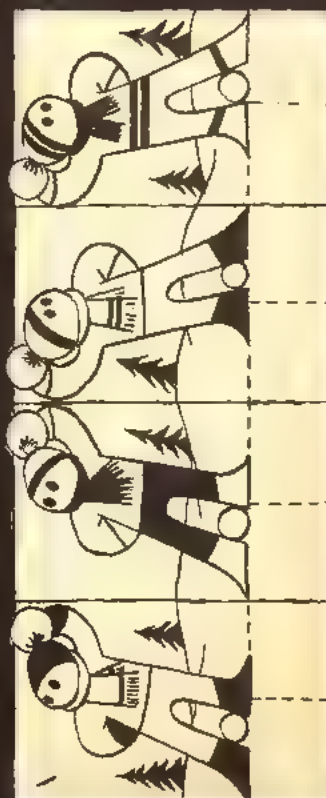
Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case où figurent des boules de neige, il jette à nouveau le dé pour lancer une boule. Si d'après ses points la boule aboutit à une case occupée par un adversaire, il reçoit une allumette.

## LES BONSHOMMES DE NEIGE

Toutes les cases où figure un bonhomme de neige sont des refuges. Le joueur s'y trouvant ne peut être atteint par une boule de neige.

## LE VAINQUEUR

C'est celui qui, le premier a 10 allumettes. A tout moment, un joueur peut arrêter la partie à condition d'avoir marqué au moins 7 boules et d'arriver exactement au hameau.



# Pourrez-vous (plus tard) ÊTRE INSTITUTEUR ?

Si vous souhaitez devenir instituteur, faites tout d'abord ce petit test. Il vous dira si vous avez les qualités de base indispensables pour enseigner.

	OUI	NON
1. Vous mettez-vous très facilement en colère ? .....	.....	.....
2. Savez-vous organiser votre travail, régler toujours votre emploi du temps ? .....	.....	.....
3. Pouvez-vous faire convenablement deux ou trois choses en même temps ? .....	.....	.....



	OUI	NON
4. Avez-vous la mémoire des noms ? .....	.....	.....
5. Êtes-vous rancunier ? .....	.....	.....
6. Êtes-vous d'humeur égale quoi qu'il se passe autour de vous ? .....	.....	.....



	OUI	NON
7. Prenez-vous un certain plaisir à expliquer quelque chose à quelqu'un ? .....	.....	.....
8. Est-ce que cela vous agace qu'on ne vous comprenne pas tout de suite ? .....	.....	.....

	OUI	NON
9. Pensez-vous que l'expérience d'autrui n'a aucune valeur et que chacun doit apprendre à résoudre ses propres problèmes ? .....	.....	.....
10. Êtes-vous perspicace ? Devinez-vous en général ce que pensent les autres ? .....	.....	.....



	OUI	NON
11. Êtes-vous ordonné ? .....	.....	.....
12. Avez-vous une certaine autorité ? Les autres s'arrêtent-ils de parler, par exemple pour vous écouter ? .....	.....	.....



	OUI	NON
13. Êtes-vous indulgent ? Pardonnez-vous facilement ? .....	.....	.....
14. Avez-vous le sens de la justice ? Pensez-vous, par exemple, qu'il vaut mieux ne pas punir un coupable, plutôt que de frapper, par erreur, un innocent ? .....	.....	.....

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu OUI à l'une des questions suivantes : 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14.

Un point également pour NON à : 1, 5, 8, 9.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS, puis allez voir aux solutions ce qu'il faut en penser...



# CONTES EN TROIS DESSINS

Certains contes, certaines légendes, certaines histoires sont dans toutes les mémoires : quelques objets, quelques détails suffisent pour les évoquer.

Pouvez-vous dire, par exemple, quel est le conte, la légende ou l'histoire qui correspond à chacun des groupes de trois dessins qui figurent ici ?



## Savez-vous PARLER ?

Voici trois locutions que vous connaissez tous. Pour chacune d'elles, nous vous proposons trois définitions. Choisissez la bonne.

### 1. FAIRE LE POINT.

- A) Voir où l'on en est
- B) Revolver la ponctuation d'une lettre.
- C) Exécuter un point de tricot.

### 2. FAIRE UN PONT D'OR A QUELQU'UN.

- A) Lui faire les plans d'un pont suspendu
- B) Le gagner à sa cause par de grands avantages.
- C) Lui laisser « faire le pont » à l'occasion d'une fête.

### 3. IL A LA BOSSE DES MATHS.

- A) Il a des aptitudes pour les maths
- B) Il s'est cogné contre le mât du navire et s'est fait une bosse.
- C) Il est fort en français.

## PILE OU FACE ?

« Formidable ! » Voilà sûrement ce qu'ils diront tous de vous après ce tour. Vous posez sur la table autant de pièces de monnaie que vous voulez. Vous vous éloignez et vous tournez le dos. Vous dites à un camarade : « Retourne, une à une, autant de pièces que tu veux et chaque fois que tu retournes une pièce, annonce : « Retournée ». Quand tu voudras, arrête-toi et pose la main sur une pièce. Je te dirai si ta pièce est du côté pile ou face ! »

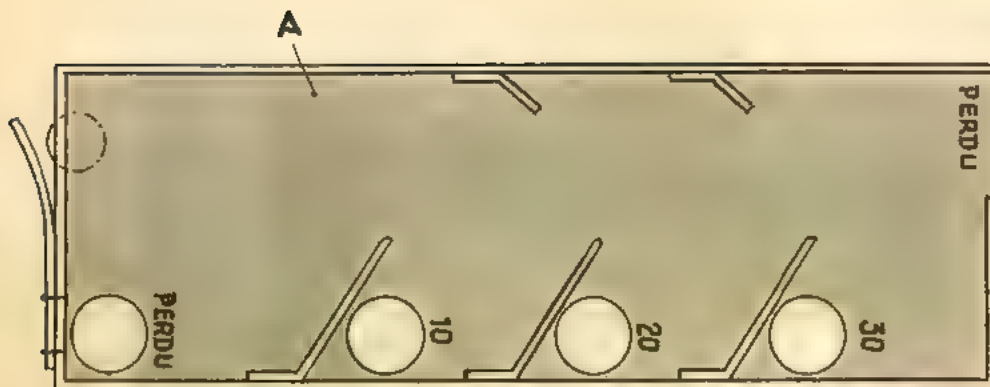
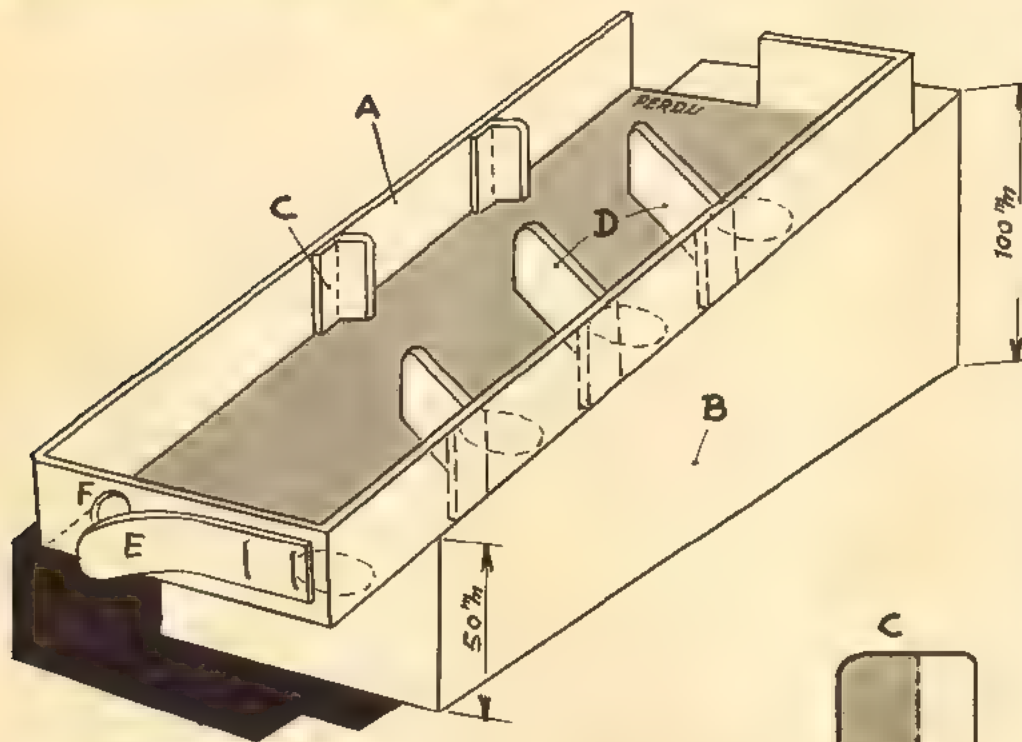
### COMMENT RÉUSSIR ?

Vous comptez, discrètement, au départ, les pièces qui sont du côté face. Ensuite, chaque fois que vous entendez : « Retournée » vous ajoutez 1 à ce nombre. Si à la fin le total est un nombre pair, il y a un nombre pair de faces. Si le total est impair, il y a un nombre impair de faces. Donc, pour savoir si la pièce cachée par la main est pile ou face, rien de plus facile. Vous comptez, discrètement, le nombre des faces en revenant vers la table. Si le nombre de faces est bien comme celui de votre total, pair ou impair, vous annoncez que la pièce cachée est pile. S'il ne correspond pas au pair ou impair du total, vous annoncez face.

C.-M. LAURENT.

**FABRIQUEZ-  
VOUS...**

# LE "BILLARD FLIPPER"



Pour confectionner ce jeu formidable, il vous suffit de : 1 boîte à chaussures (B) et son couvercle (A) ; 5 morceaux de carton fort ou de matière plastique (C et D) ; 1 languette en matière plastique ; 1 balle.

## Maintenant, au "travail" !

Découpez votre boîte suivant les cotes données. Confectionnez les cloisons (2C et 3D) dans du carton fort ou de la matière plastique. Pliez aux pointillés et collez-les sur A.

La languette d'envoi E est en matière plastique. Vous l'agraferez sur A comme l'indique notre dessin.

Découpez les emplacements des trous d'un diamètre supérieur à la balle. Le trou F a un diamètre inférieur à celui de la balle. Numérotez les cases.

## A vous de jouer...

Placez la balle au point de départ. Plus ou moins fort, vous tirez et lâchez la languette E qui projettera la balle dans le jeu. Totalisez vos points en dix parties.



# ENIGME...

PAR MOALLIC



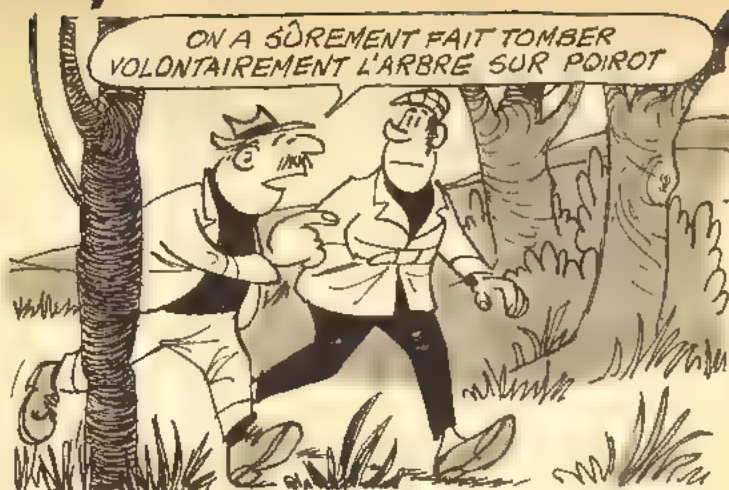
Chaque semaine, LUDOVIC vous propose de dénouer une énigme. Regardez bien chaque détail et bonne enquête !

## TRONC SUR TRONC

Ludovic vient d'être appelé dans la forêt où l'on fait une coupe de bois. Le contremaître Poirot vient d'être trouvé écrasé sous un arbre.



2. Le contremaître devait dormir d'un épais sommeil dû à la boisson, lorsque l'arbre s'est abattu sur lui.



1. C'était un homme brutal et buveur, les bûcherons qui travaillaient sous ses ordres ne l'aimaient pas.



3. Trois hommes faisaient partie de l'équipe : Alphonse, le premier bûcheron, se défend d'avoir abattu l'arbre



4. Le deuxième, Justin, nie également être pour quelque chose dans cet accident.



5. Firmin déclare n'y être pour rien, vu que l'abattage des arbres ne le concerne pas.

Mais LUDO va arrêter l'un des bûcherons. Lequel ? Si vous n'avez pas trouvé, regardez la solution en dernière page du Journal des Jeux.

# SOLUTION

*des*



## UNE HISTOIRE DE GATEAUX

C. Un garçon achète un gâteau chez le pâtissier. — A. Il sort en mangeant, tandis qu'un tout jeune enfant le regarde avec envie. — F. Le grand garçon donne la moitié de son gâteau au plus petit. — B. Une dame qui passait par là voit le geste et donne une pièce au petit garçon pour qu'il aille acheter aussi un gâteau. — E. le petit garçon entre dans la pâtisserie. — D. Quand il ressort, il donne à son tour la moitié de son gâteau au grand.

## BULLES AU MUSÉE

1.D — 2.G — 3.J — 4.B — 5.H — 6.A — 7.C — 8.E — 9.I.

## FACEDODOTOS

1.B (Austin 1800) — 2.A (Renault Major) — 3.D (Opel Rekord) — 4.C (Alfa Romeo 1750).

## CINQ EN UN

1. Le skieur disparu se trouve en page 64.
2. Le skieur au premier plan a un ski plus large que l'autre. — La luge à gauche est montée sur roues. — Une cordelette manque au premier oriflamme. — Il y a un personnage sur le toit de la cabine du téléphérique. — Celui-ci est anormalement installé juste dans la ligne de saut du tremplin.
3. La tête du skieur est coincée entre l'arbre et l'église.
4. L'objet insolite était un râteau, placé contre le poteau indicateur et mêlé aux bâtons de ski.
5. Les cinq détails identiques étaient la dragonne (la « poignée ») du bâton de ski planté près du poteau, que l'on retrouve au capuchon de l'anorak, sur le bonnet d'une skieuse, sur le clocher de l'église, sous le robinet de la fontaine.

## L'ÉCHELLE DES ANIMAUX

Avec 1. ARA. — 3. PIC. — 5. FOU. — 7. VER et 9. BOA, vous avez obtenu RHINOCEROS.

## MOTS CROISÉS DES CHAMPIONS

Horizontalement : 1. CYGNES. — 2. ALOUETTE. — 3. ES — EOR. — 4. OIL — GRUE. — 5. ARA — ONC. — 6. RANG — EAU. — 7. SIDN — SNE.

Verticalement : 1. CASOARS. — 2. YL — IRAI. — 3. GOE-LAND. — 4. NUS — GN. — 5. EE — GO. — 6. STERNES. — 7. TOUCAN. — 8. MERE — UE.

## QUESTIONS-PIEGES

1. A J T. — 2. Le charron, parce qu'il fait la roue. — 3. L'avenir. — 4. Irénée (Irène). — 5. Mademoiselle Sophie (sauf i).

## JEU CODÉ DES VOITURES

De haut en bas : CITROEN — FORD — FIAT — OPEL — SIMCA — LANCIA — PEUGEOT — RENAULT.

## TEST : POURREZ-VOUS ETRE INSTITUTEUR ?

- Si vous avez plus de 8 points, vous pourrez être (plus tard) un bon instituteur. Mais songez qu'il faut aussi beaucoup de persévérance et de travail pour y parvenir.
- Entre 3 et 8 points, vous n'avez pas toutes les qualités requises pour enseigner. Mais consolez-vous, beaucoup d'autres professions vous attendent.
- Moins de 3 points, contentez-vous d'être un bon élève, c'est plus sûr.

## CONTES EN TROIS DESSINS

A. Aladin et la lampe merveilleuse. — B. Robinson Crusoé. — C. Barbe-Bleue. — D. Cendrillon. — E. Le Petit Chaperon rouge. — F. La chèvre de M. Seguin. — G. Les Misérables. — Le Chat botté. — I. Le Petit Poucet. — J. La chanson de Roland.

## SAVEZ-VOUS PARLER ?

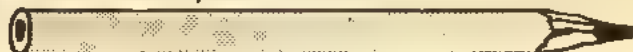
1.A — 2.B — 3.A.

## L'ÉNIGME DE LUDOVIC

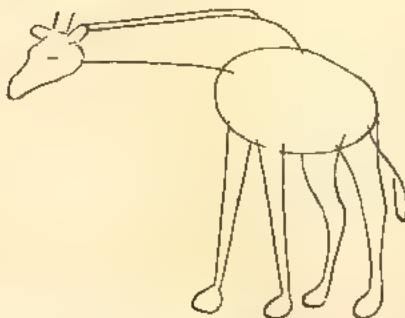
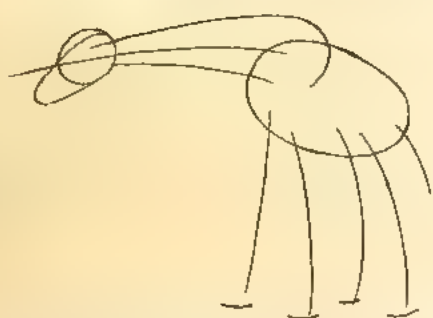
Il est nettement visible que l'arbre a été coupé à la scie mécanique. C'est donc Justin que Ludovic va arrêter.



## La leçon de dessin

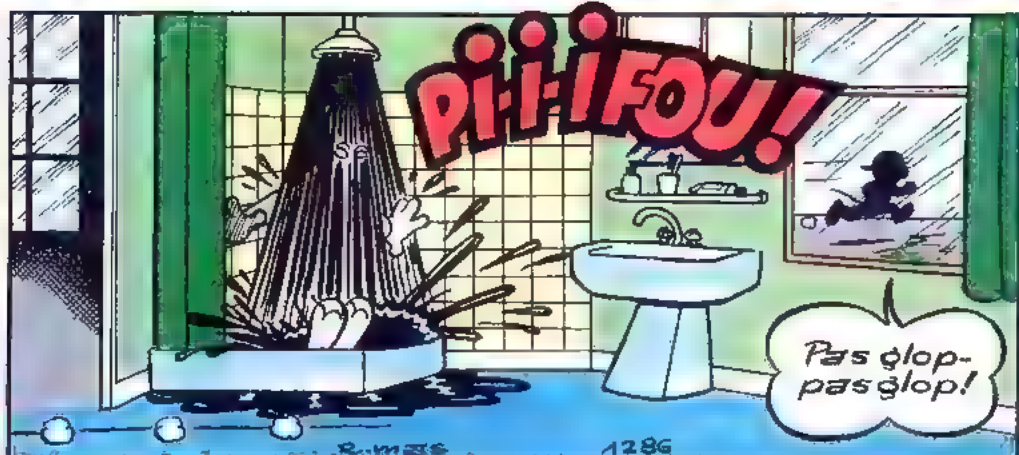
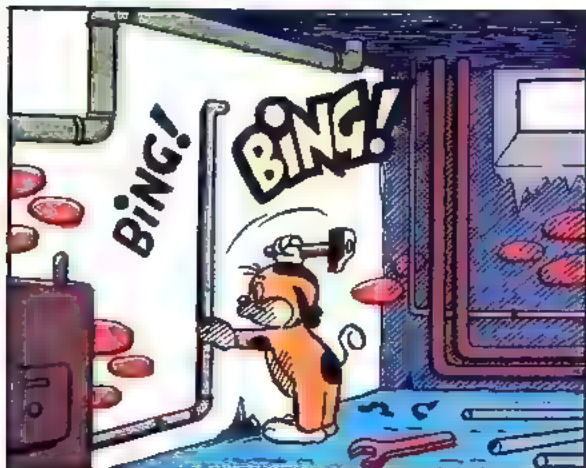
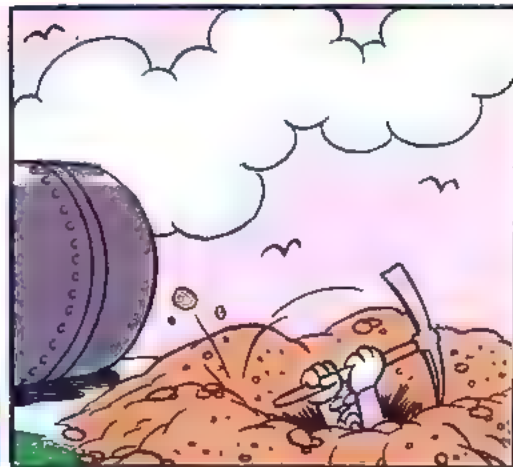
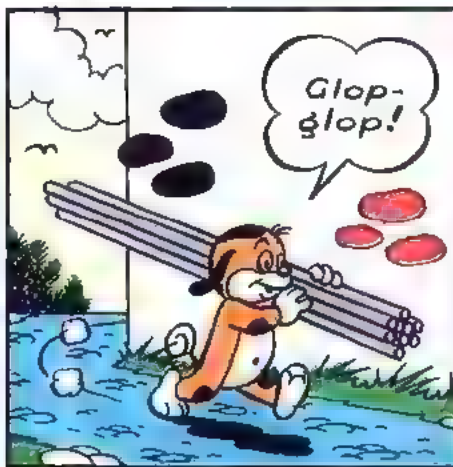
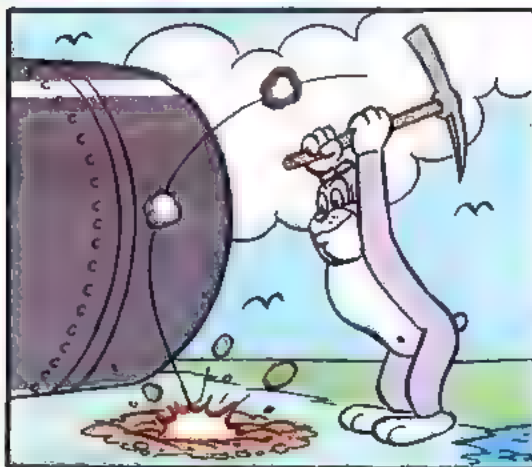
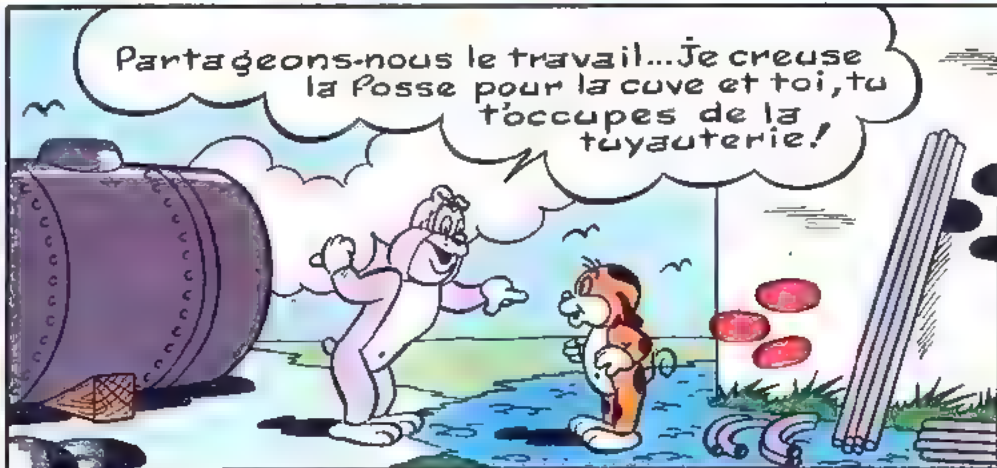


Tracez une ligne horizontale pour donner le sens du cou, un ovale pour le corps. Placez les pattes. Accentuez les détails de la tête, des pattes. Fignolez le contour, tachez le corps et votre girafe est terminée.



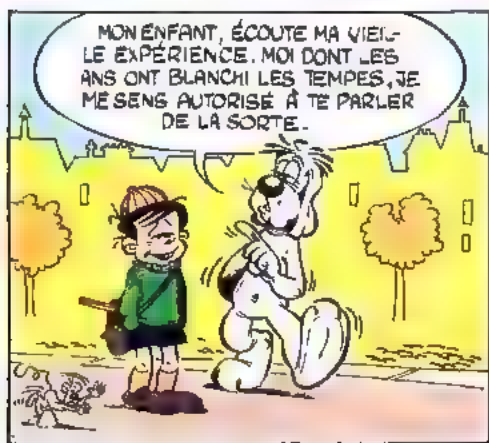
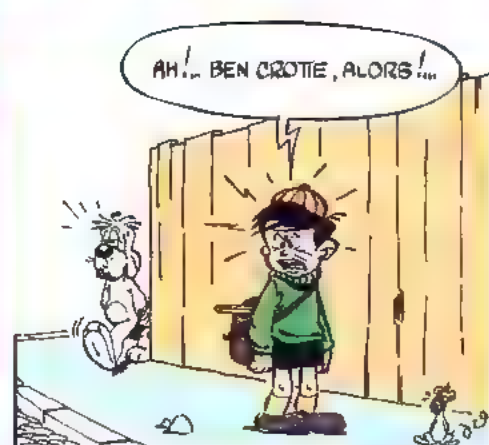
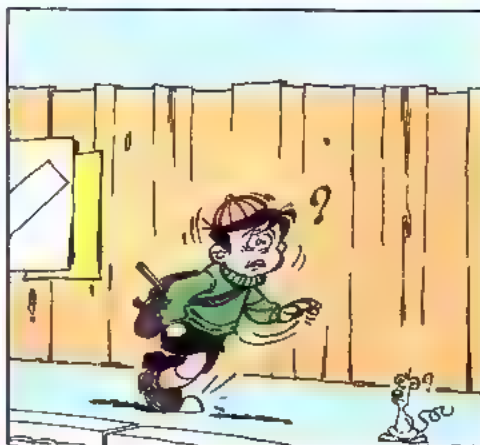
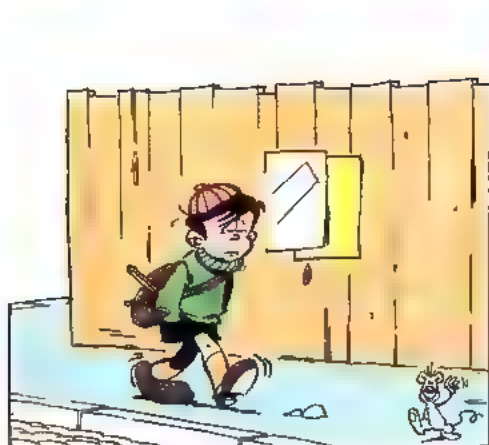
JV.







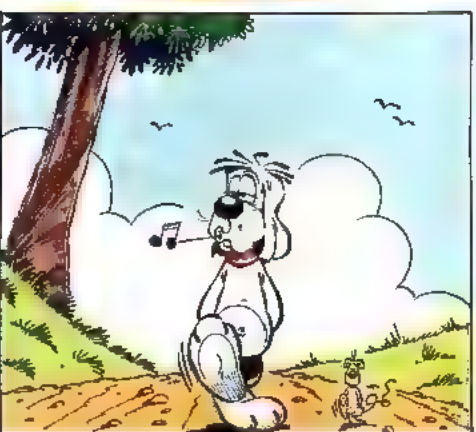
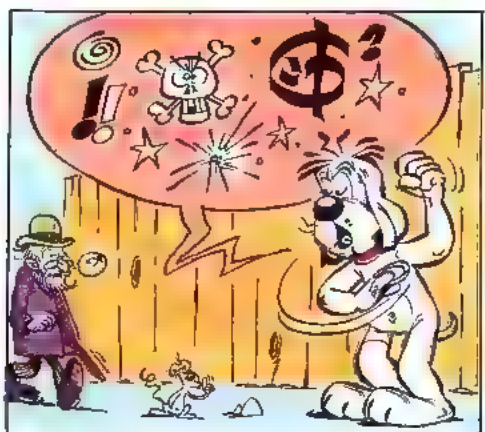
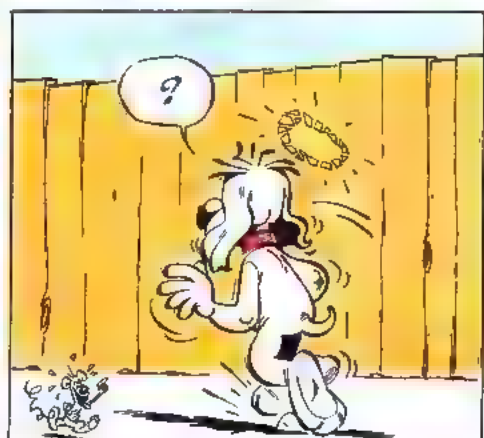
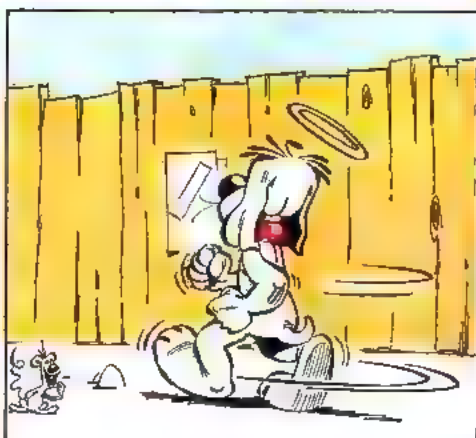
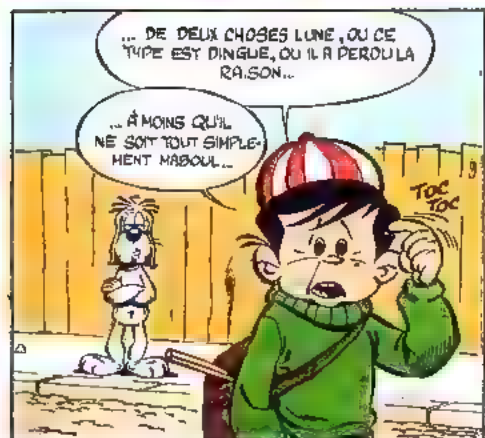
# FAI-LURON





# ...OU LA JOIE DE VIVRE

SCÉNARIO  
GOTLIB  
DESSINS  
DUFRANNE  
GOTLIB





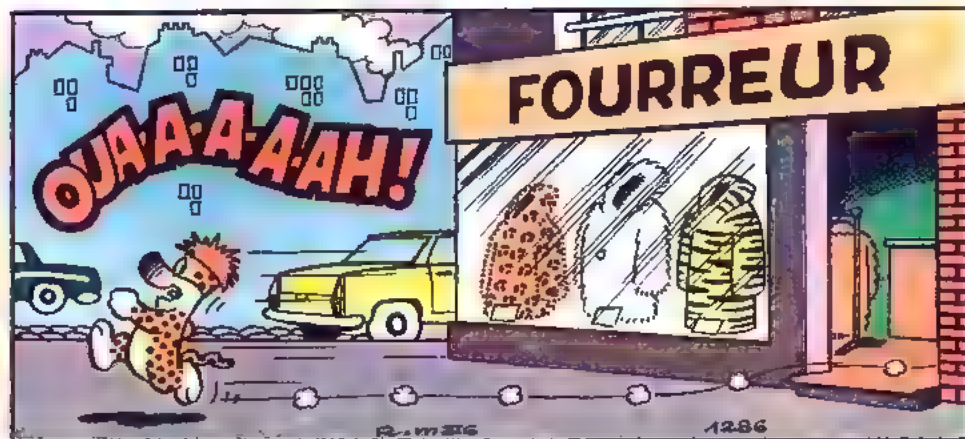
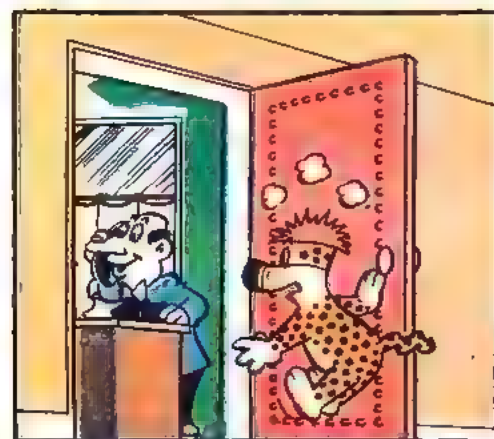
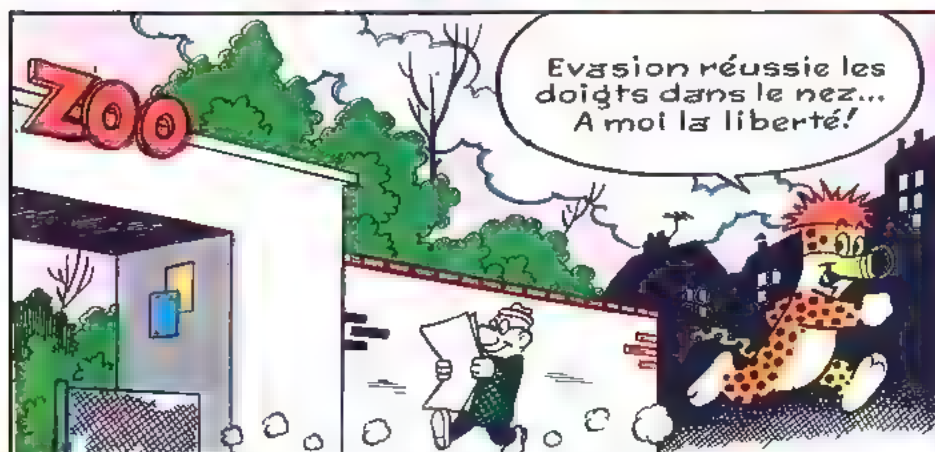


# LEO... bête à PART...



Scénario : SANI. MAS.

Dessin : MAS.







# LES FACÉTIES DU

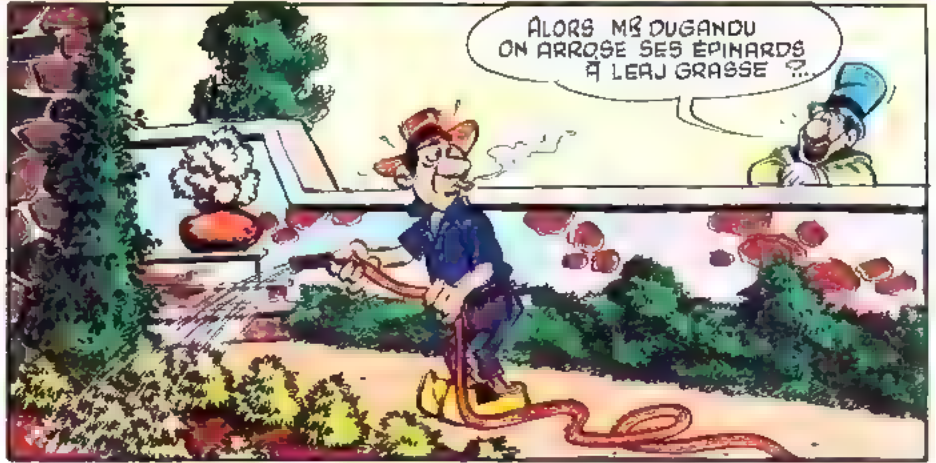
# PÈRE PASSE-PASSE

MAGICIEN  
DIPLOMÉ

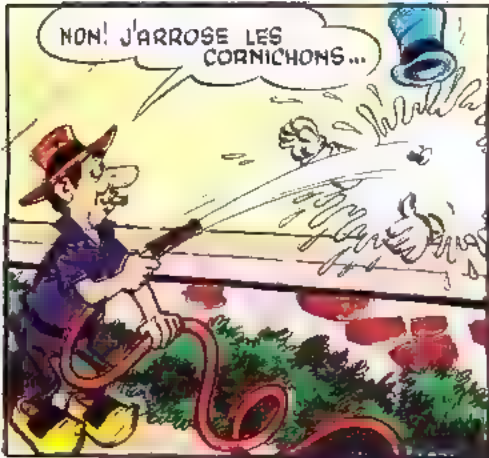
TIENS !... BEAU TEMPS  
AUJOURD'HUI... POUR UNE FOIS  
IL NE TOMBE PAS D'EAU !...



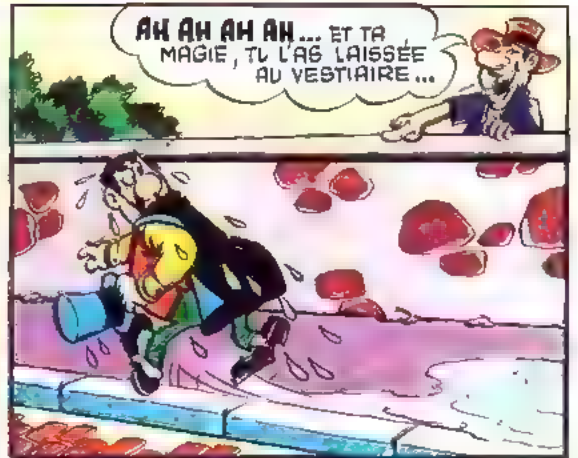
ALORS M<sup>R</sup> DUGANDU  
ON ARROSE SES ÉPINARDS  
À LEUR GRASSE ?...



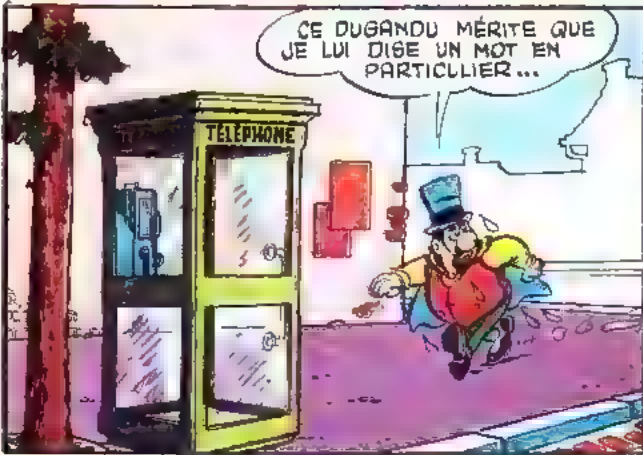
NON ! J'ARROSE LES  
CORNICHONS...



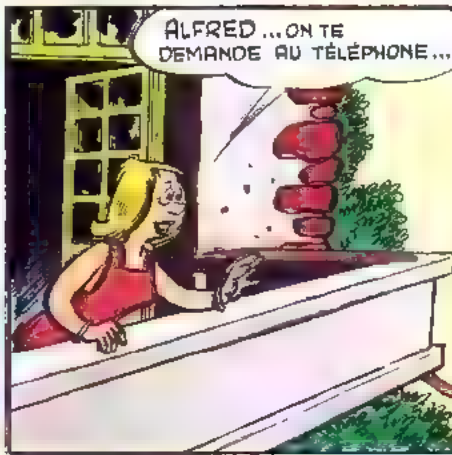
AH AH AH AH... ET TA  
MAGIE, TU L'AS LAISSÉE  
AU VESTIAIRE...



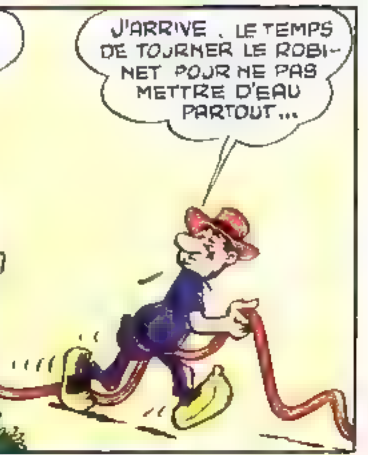
CE DUGANDU MÉRITE QUE  
JE LUI DISE UN MOT EN  
PARTICULIER...



ALFRED... ON TE  
DEMANDE AU TÉLÉPHONE...



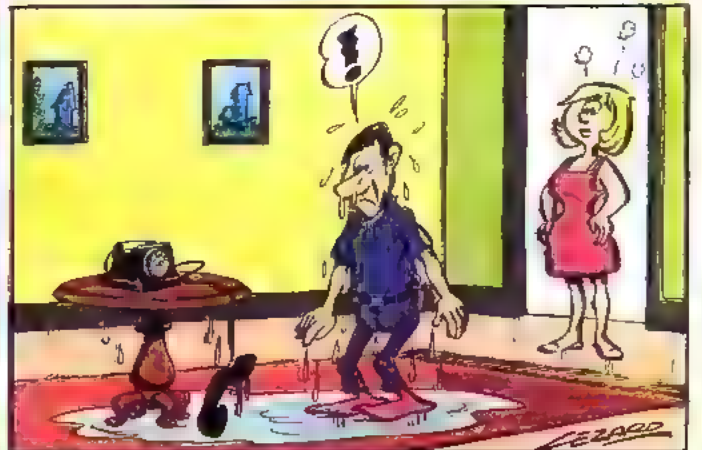
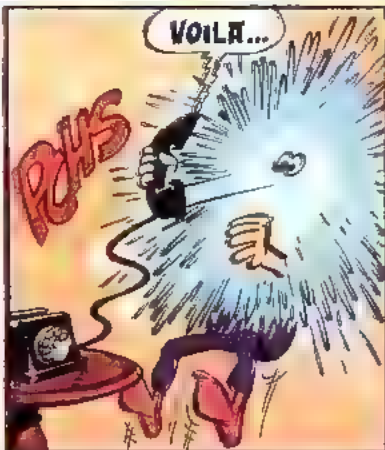
J'ARRIVE, LE TEMPS  
DE TOURNER LE ROBI-  
NET POUR NE PAS  
METTRE D'EAU  
PARTOUT...



ALLO...



VOILÀ...





# Avec les godets de Petits GERVAIS aux fruits et de l'imagination, c'est fou tout ce que tu peux réaliser!



D'abord, les Petits GERVAIS aux fruits sont drôlement bons ! En plus, tu peux jouer pendant des heures avec leurs godets roses et jaunes. Les décorer, fabriquer des petits personnages, jolis, amusants et même des objets utiles... par exemple : un marin, un manège, un petit train, un horse-guard, une pipe, un pirate, une petite bonne femme 1925, un radeau, un fantôme, un serpent, une salière et une poivrière... Mieux encore ! Pour ces objets-là, **GERVAIS te propose**

**tous les éléments nécessaires**

**à leur fabrication !** Contre le bon à découper N°1 et



## GERVAIS

10 timbres à 0,30 F, tu recevras :  
\* 4 planches de carton pré-découpé \* 1 planche adhésive \* 1 mode d'emploi te permettant de "monter" 13 personnages ou objets. Et ce n'est pas tout ! Si tu veux facilement fabriquer ce qui te passe par la tête, GERVAIS te propose une "trousse fourre-tout" qui contient : \* 1 pochette de 6 craies à dessin \* 1 tube de colle \* 1 paire de ciseaux \* 1 pinceau \* 1 "escargot" avec ruban adhésif \* 1 nécessaire à coudre... le tout pour 10 F avec le bon de commande N° 2 (valeur dans le commerce : 13 à 14 F). Envoie très vite les bons à découper et demande à ta maman de te garder tous les godets de Petits GERVAIS aux fruits.

### BON DE COMMANDE N° 1 "pochette spéciale GERVAIS"

à renvoyer à GERVAIS, b/s Teen Service, (78) BULLION.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_

Rue \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ N° Dépt \_\_\_\_\_

Ci-joint, dans la même enveloppe, 10 timbres-poste à 0,30 F neufs.

Offre limitée

### BON DE COMMANDE N° 2 "trousse fourre-tout"

à renvoyer à GERVAIS, b/s Teen Service, (78) BULLION.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_

Rue \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ N° Dépt \_\_\_\_\_

Ci-joint, dans la même enveloppe, 10 F par mandat-lettre ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ (3 volets CCP 23.6548 Paris) à l'ordre de Teen Service. Offre limitée

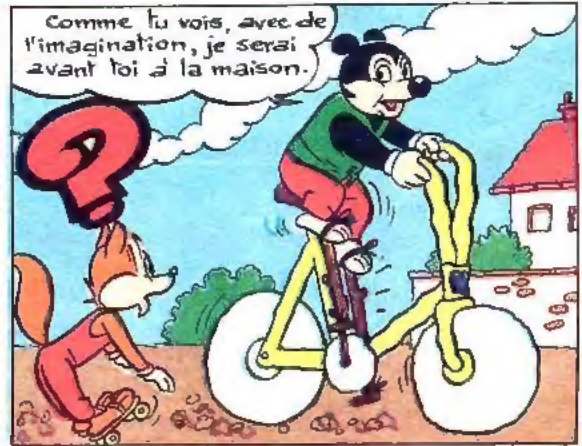
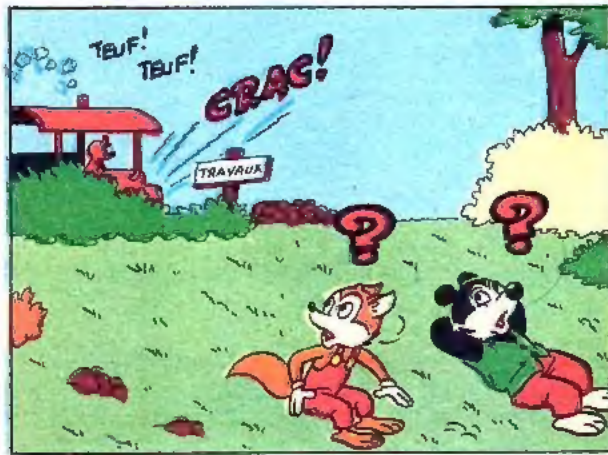
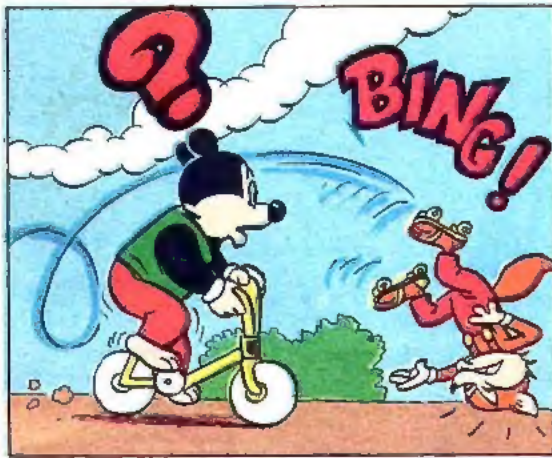
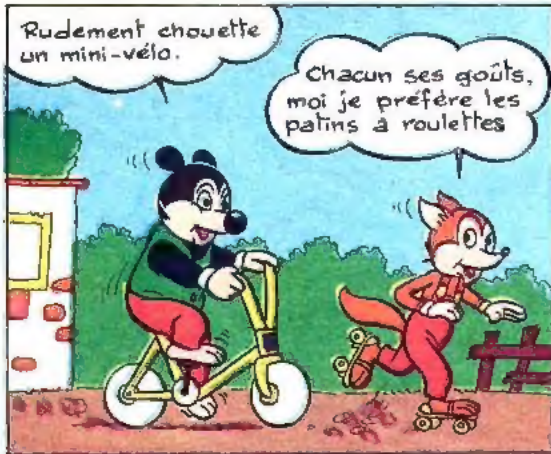




# PLACID ET MUZO



SCÉNARIO ET  
DESSINS DE  
NICOLAOU





suite de la page 2

## Marie-Claude ANDUZE, à MAZAMET :

« ...Je suis une lectrice de PIF âgée de quatorze ans, j'aime beaucoup les aventures de Pif et de Hercule, et bien sûr, Teddy Ted, Rahan et Loup Noir. Les jeux m'intéressent beaucoup et c'est sur ce sujet que je voudrais te parler. Étant une fille, j'aimerais que tu me réserves une place dans le journal des jeux, si bien sûr, cela est possible quelques recettes très simples (gâteaux, crèmes...). »

## Michel CHEVASSUS, à NICE :

« ...J'admire la poudre de diamant. Mais, est-ce que je pourrais en fabriquer et avec quoi? »  
— Hélas Michel, c'est un secret qu'il ne nous est pas permis de dévoiler.

## Martine JARNIAT, à BRON :

« ...Je te félicite pour la poudre à fabriquer le diamant, mais ce n'est pas très solide, et à peine l'ai-je touché qu'il s'est fendu. Est-ce que je ne l'ai pas laissé suffisamment dans le verre? Merci d'avance et bravo! »

— Effectivement, il fallait attendre que le diamant se cristallise complètement.

## Michel COQUEL :

« ...Votre gadget, la poudre diamant, n'a pas réussi avec moi. Je vous prie donc, de m'envoyer un autre sachet le plus vite possible, car sinon, je ferai de la propagande contre vous. Je ne vous dirai pas ce que je ferai, mais cela sera très grave! Je veux votre réponse. Quant à mon adresse je ne vous la donnerai pas!... »

— A la première lecture de ta lettre, nous avons cru qu'il s'agissait d'un coup des Tristus, mais notre ami, Cézard (maître en la matière) nous a persuadés qu'il s'agissait plutôt, de la dernière blague des Rigolus! Les paris sont ouverts!

## Pierrette MEYERIE à VIGNEUX :

« ...Je me permets de t'écrire, pour te proposer un test que j'aimerais beaucoup faire. Ce serait : « Votre meilleur (e) ami (e) vous est-il (elle) vraiment fidèle? Je te remercie d'avance. »

— Voici une excellente idée! Je me mets immédiatement au travail. Merci encore. — Roger DAL.

## Thierry HALAY à SAVIGNY-SUR-ORGE :

« ...J'ai une idée de gadget formidable! : Publiez des postiches (fausses barbes, fausses moustaches). »

— Ton idée de gadget nous paraît vraiment très bonne. Et nos amis lecteurs, qu'en pensent-ils?

## Franck JOUY à PERRONNE :

« ...Bravo PIF! Je lis et j'aime toutes les histoires. Mais je voudrais qu'il y ait une page en plus, sur Corinne et Jeannot. Bravo aussi, pour les gadgets, je les aime à peu près tous. D'ailleurs, quand je reçois PIF, mon frère, ma sœur, et même mon père se précipitent pour le lire. »

## Alain MINGUET à DIJON :

« ...Je te remercie PIF, pour l'énigme de Ludovic. D'ailleurs, elles sont toutes très bien! Mais pourquoi n'étales-tu pas cette énigme sur cinq ou six pages? Je ne sais pas si cela plairait à beaucoup...? »

## NOUS REMERCIONS PARTICULIÈREMENT :

Patrick CASANO, Dominique REOCHER, Paul MARC, Bernard-René MARC, Jean-Yves LARTIGUE, Jacques FERRAN, Philippe DUBS, Philippe PEYRES, Colette COUTANT, Jean-Pierre MANIN, Brigitte GONDELLE, Marie-Véronique SAMADEN, Jean-Christophe POIREL, M. Jacques VERNAY, Daniel PRETI, Patrick BELFER, Martine LEHARANGER, J.-F. RIPOLL, Michel FONTAN, Chantal SARNIGUET, Marina RAFFAELLI, Catherine SOUEF, Daniel ROUILLARD, Marie-José LACAN, Jean-Marc FONTAINE, Roger RUGGIERO, Marc MUNSCHY, Brigitte DELETANGE, Jean-Jacques RODRIGUEZ, Bernard THIERY, Muriel FAURE, Brigitte TINE, Claude VOGELBACHER, Olivier PERRON, Richard MOSCARELL, Guy SARMEO, Eric LEMAIRE, Philippe SCHOLZ, Nicole PELLETIER, Pascale DEKERLE, Brigitte TEURNIER, M. DOUILLEIT, Joëlle VIALLETON, Roger FRIZON, Claude et Serge BICHON, Sylvie GARCHERON, Dominique JEAN, Didier LANDOIS, Ch. LOMBARD, Sylviane RANDIER, Touya MENGELLE Catherine, Michel BEVIER, Patrick BERTON, Dominique BARAT, Didier CELSE, Jocelyne CRETIN, Marie-Christine LOPEZ, Martine MASSIAS, Martine ROFFI, Gilles ANDRIEU, Christian MORIGNY, Rudy OUDOT, Marc ABEL, Lionel SEIGNEUR, Jean-Pierre MERLIN, Christine MAIRE, Florence QUEVEDO, Bernard DEPRET, Christian CORETA, Philippe LANG, Philippe PAULHE, Myriam ABBERO, Isabelle LANGE, Michèle ANGELINI, Bernard DULON, Fabrice DELEBECQUE, Mireille BOURGAT, Alain CHATAIGNIER, Pierre GILBERT, Caroline de KERGARION, Christine VIGNE, Marie-Christine JACQUEMARD, Eric PASTOR, Francis JOFFROY, Bernadette CRESPIN, Patrick LEVEQUE, Hélène BOURROUSSE, Anne-Marie VERNON, Muriel SANCHEZ.

# LA SEMAINE PROCHAINE

## VOUS retrouverez



## RAHAN

dans

“ LA BÊTE PLATE ”

## LOUP NOIR

dans

“ LA CARRIOLE PERDUE ”

## LES AS

“ MANQUE DE PEAU POUR L'EMPAILLEUR ”

Une nouvelle histoire

comique de PIF

COUIK - NESTOR - PIFOU  
GAI-LURON - M. LE MAGI-  
CIEN - LEO BÊTE A PART  
CORINNE ET JEANNOT - LA  
JUNGLE EN FOLIE

LE JOURNAL DES  
JEUX DE 16 PAGES

UN NOUVEAU  
GADGET-SURPRISE





# LA JUNGLE EN FOLIE

TEXTE GODARD DESSIN MIC DELINX

